PC PLAYER

Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompetent 5/2000 Mai

www.pcplayer.de

DM 7,90

S 60,- · SFR 7,90 · LFR 190,-
HFL 9,90 · LIT 10.000,- · bfr 200,-
DR 1.700,- · pta 900,-

HAMMER-PREIS!!! DM 7,90 PLUS POWER PLAY INSIDE



AKTUELLE PREVIEWS

Baldur's Gate 2
Star Wars: Obi-Wan
Siedler 4
Starlancer
Cultures

DARK PROJECT 2

Der Langfinger endlich im Test

FORCE COMMANDER

Das LucasArts-Imperium schlägt zurück:
Der Krieg der Sterne auf Ihrem PC

AIRBRUSH-PC ZU GEWINNEN WERT: 5000 DM

- IM TEST: C&C 3 FEUERSTURM & NFS PORSCHE
- 32 SEITEN TIPPS UND TRICKS
- LAN-PLANER
- OHRENSCHMAUS: ALLES ÜBER 3D-SOUND

Neu an Bord

Hurra, wir haben Zuwachs bekommen: Ab dieser Ausgabe ist das legendäre PC-Spielemagazin **Power Play** fester Bestandteil der PC Player. Und das sozusagen gleich in zweifacher Hinsicht. Zunächst mal meldet die PC-Player-Redaktion mit dem Ex-Power-Player **Joe Nettelbeck** einen hochwillkommenen Neuzugang – obwohl »Neu« in diesem Zusammenhang ein etwas irreführendes Wort ist. Zählt doch der gebürtige Friese mit seiner rund zehnjährigen Berufserfahrung zu Deutschlands erfahrensten Spieleredakteuren. Zu seinen Lieblingsgenres zählt der Freund schräger Kalauer und inbrünstige Sänger ostfriesischen Liedguts Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele, Adventures sowie nicht zuletzt auch die Rundenstrategie – keinesfalls aber Hütchenspiele, obwohl sein Bild auf dieser Seite zu so einer Spekulation reichlich Anlass böte.

Des Weiteren übernehmen wir von der Power Play deren einzigartige Rubrik **fetisch.com**. Dabei handelt es sich um eine kunterbunte Sammlung schräger bis bizarrer Meldungen der Kategorie Spiel, Spaß und Spannung. Aber urteilen Sie selbst und schlagen Sie mal die Seiten 192 bis 195 auf. Außerdem sollten Sie keinesfalls den langersehnten Testbericht von **Star Wars: Force Commander** überblättern. Kein anderes Spiel löste in der PC-Player-Redaktion während der letzten Wochen derart hitzige Kontroversen aus, so dass eine Sache sicher erscheint: Über den ersten Ausflug von LucasArts in das hart umkämpfte Genre der Echtzeit-Strategie wird es ebenso heiße Debatten geben, wie über die Qualitäten des immer noch heftig umstrittenen **Command & Conquer 3**. Wir freuen uns jedenfalls jetzt schon auf harte, aber faire Diskussionen im runderneuertem Forum und Chatraum unserer Homepage – surfen Sie doch mal vorbei www.pcplayer.de.

Die letzte schöne Neuerung, die an dieser Stelle zu verkünden ist, war eigentlich die erste, denn die dürften Sie längst schon bemerkt haben – alle Abonnenten wurden bereits gesondert benachrichtigt: Ab dieser Ausgabe **senkt die PC Player ihren Heftpreis gleich um satte zwei Mark**. Aber natürlich haben wir uns damit nicht zufrieden gegeben, sondern weiter an der Optimierung des Heftes gefeilt und präsentieren Ihnen mit Stolz geschwellter Brust eine PC Player wie sie die Spielewelt bislang noch nicht gesehen hat – halt getreu unserem Motto:
Klar, kritisch, kompetent.

In diesem Sinne
Ihre PC-Player-Redaktion

Hinten (v.l.n.r.): Henrik Fisch, Stefan Seidel, Manfred Duy, Roland Austinat, Udo Hoffmann, Damian Knaus, Martin Schnelle; Vorn (v.l.n.r.): Steffi Kußeler, Joe Nettelbeck, Thomas Werner, Jochen Rist.





Star Trek: Armada zeigt, wie Echtzeit-Strategie im Weltall aussehen kann. Trekker blättern auf Seite 154

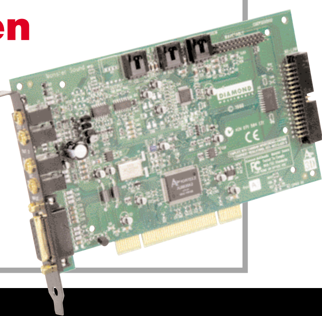


Na endlich! Gunship! beweist eindrucksvoll, dass Action und Simulation sich nicht ausschließen. Den Test zur neuen Genre-Referenz finden Sie auf Seite 148



Ein klarer Vertreter der ballernden Zunft ist Soldier of Fortune. Action mit nicht allzu viel Hirn testen wir auf Seite 144

Soundkarten



Was tönt so lieblich in der erwachenden Frühlingsluft? Wir spitzen unsere Ohren und vergleichen aktuelle Soundkarten auf Seite 174

PC PLAYER

PC Player gehört zur internationalen PC-Gamer-Familie – einer der weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne.

PC GAMER

Deutschland • USA • England • Frankreich • Italien • Holland

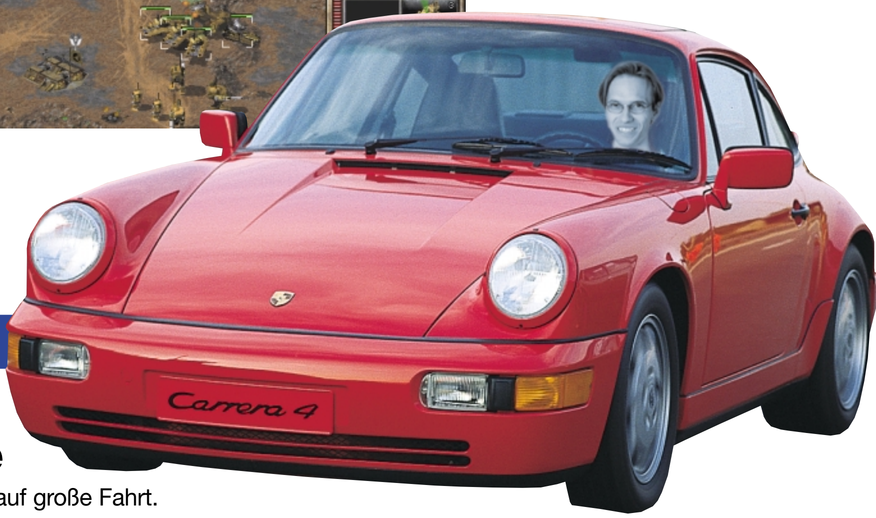
PC PLAYER Inhalt

Ausgabe 5 ■ Mai 2000









NEWS

PREVIEWS

RUBRIKEN

SPIELE-TEST



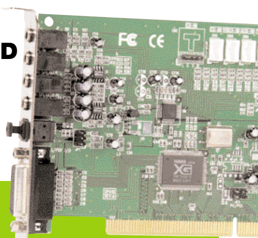
102 **Dark Project 2: The Metal Age**

Schleichen, stehlen, stiften gehen: Der Meisterdieb ist wieder auf Achse.

SPIELE-TESTS

SPECIALS

HARDWARE



9 Soundkarten im Test. 174

201 Player's Guide

32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen



CD-Inhalt

In buchstäblich letzter Sekunde hat es diesen Monat die exzellente Demo »Sudden Strike« von CDV noch auf die A-CD geschafft. Aus aktuellem Anlass packten wir noch fünf Videos zur angekündigten Wunderkonsole X-Box von Microsoft drauf – neben jeder Menge zusätzlicher Clips, Demos und Patches.

CD-ROM-SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.

Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 5/2000,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München



INHALT CD A

Demos
(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Top-Demo: Sudden Strike
- Evolva
- Kicker Fußball Manager
- Renegade Racers
- Tower of the Ancients
- X-tension (selbstlaufende Demo)

Videos
(Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
- Multimedia Leserbriefe
- Outtakes der Leserbriefe
- Fünf X-Box-Videos
- Preview-Player: Starlancer
- Testplayer: Dark Project 2: The Metal Age (Thief 2)
- Testplayer: Metal Fatigue
- Testplayer: Might & Magic 8
- Testplayer: Superbike 2000
- Testplayer: Ultima 9 (deutsch)
- Video: Heavy Metal F.A.K.K. 2
- Video: Making of Command & Conquer 3

Patches
(Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
- Age of Wonders V1.36
- Anstoss 3 V1.04
- Battlezone 2 V1.1 (us)
- Darkstone V1.0.5b
- Pharao Enchancement Pack
- Nerf Arena Blast V1.2
- Quake 3 Arena V1.16n Point Release
- Revenant V1.2e
- Verkehrsgigant V1.1

PC Player Datenbank
(Befindet sich im Verzeichnis \DATA\SERVICE\)
- Alle Spieletests seit der Erstausgabe

INHALT CD B

Demos
(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Top-Demo: Superbike 2000
- Beetle Crazy Cup
- Bust a Move 4
- Croc 2
- Rally Championship 2000
- Rollcage 2
- Shadow Watch
- Star Trek: Klingon Academy
- Super 1 Karting
- Theocracy

Tools
(Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)
- 3D Mark 2000 (Benchmark)
- Winamp 2.61
- MP3 EXE 2.6
- DirectX 7.0a (deutsch)
- Windows Media Player 6.4

Digital
(Befindet sich im Verzeichnis \DATA\PDF\)
- Das komplette Heft 4/2000 als PDF-Datei + Adobe Acrobat Reader



SPIELEDEMOS AUF DER PC-PLAYER-CD



TOP-DEMO: SUPERBIKE 2000

Auf einer Strecke des Motorrad-Rennspiels beweisen Sie Ihr fahrerisches Talent auf zweirädrigen Feuerstühlen.

Genre: Rennspiel
Hersteller: EA Sports
Erfordert: Pentium/233, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 51 MByte, auf CD-B



BEETLE CRAZY CUP (KÄFER TOTAL)

Das Rennspiel mit dem legendären Volkswagen. Donnern Sie im Motocross-VW-Käfer über eine schlammige Rennpiste.

Genre: Rennspiel
Hersteller: Infogrames
Erfordert: Pentium/233, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 84 MByte, auf CD-B



BUST-A-MOVE 4

Blasenschießen um die Wette: Spielen Sie eine Episode des Geschicklichkeitsspiels entweder allein oder gegen den Computer.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito/Interplay
Erfordert: Pentium/100, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 233 MByte, auf CD-B



CROC 2

Steuern Sie im 3D-Geschicklichkeitsspiel das kleine Krokodil durch den Dschungel- und den Minen-Level.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Argonaut/ Fox Interactive
Erfordert: Pentium/266, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 45 MByte, auf CD-B



RALLY CHAMPIONSHIP 2000

Auf zwei Strecken dieser spielbaren Demo wirbeln Sie ordentlich Staub auf. Zwei Fahrzeuge stehen zur Wahl.

Genre: Rennspiel
Hersteller: Europress
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 108 MByte, auf CD-B



ROLLCAGE 2

Rasen Sie hoch in den Wolken mit futuristischen Rennautos. Kommen Sie auf den zwei Pisten nicht von der Strecke.

Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 12 MByte, auf CD-B



SHADOW WATCH

Spielen Sie vier eigens für die Demo kreierte Level dieses Comic-mäßigen Strategiespiels.

Genre: Strategie
Hersteller: Red Storm Entertainment
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 98 MByte, auf CD-B



STAR TREK: KLINGON ACADEMY

In den Tutorials und bei zwei, extra für die Demo entworfenen Missionen lehren Sie der Föderation das Fürchten.

Genre: Action
Hersteller: Interplay
Erfordert: Pentium/266, 64 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte mit min. 8 MByte
Benötigter Festplattenplatz: 89 MByte, auf CD-B

SPIELEDEMOS AUF DER PC-PLAYER-CD

SUPER 1 KARTING



Jetzt geht es mit dem Gokart über die Rennpiste. Eine Strecke dürfen Sie mit den Winzlingsautos unsicher machen.

Genre:
Rennspiel
Hersteller:
Interactive Entertainment
Erfordert:
Pentium/166, 24 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz:
52 MByte, auf CD-B

THEOCRACY



Befehligen Sie die amerikanischen Ureinwohner in zwei Missionen des Echtzeit-Strategiespiels.

Genre:
Strategie
Hersteller:
Philos Laboratories/ Ubi Soft
Erfordert:
Pentium/200, 64 MByte RAM, Windows 95/98 oder Linux
Benötigter Festplattenplatz:
101 MByte, auf CD-B

TOP-DEMO: SUDDEN STRIKE



Spielen Sie eine deutsche Mission des im Zweiten Weltkrieges angesiedelten Echtzeit-Strategiespiels.

Genre:
Strategie
Hersteller:
CDV
Erfordert:
Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz:
63 MByte, auf CD-A

EVOLVA



Tauchen Sie in einen Level des ungewöhnlichen Actionspiels ein. Übrigens auch mit GeForce-Unterstützung.

Genre:
Action
Hersteller:
Virgin/Interplay
Erfordert:
Pentium/233, 64 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz:
51 MByte, auf CD-A

HONDA MOTO-CROSS HP



Hier jagen Sie mit aufgedonnerten Honda-Motorrädern über die Rennpiste. Eine Strecke ist frei spielbar.

Genre:
Rennspiel
Hersteller:
Swing-Games
Erfordert:
Pentium/233, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz:
172 MByte, auf CD-A

KICKER FUSSBALL MANAGER



Erzielen Sie Tore und finanziellen Gewinn. Eine ganze Saison der Wirtschaftssimulation ist voll spielbar.

Genre:
Wirtschafts-simulation
Hersteller:
Heart Line
Erfordert:
Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz:
60 MByte, auf CD-A

RENEGATE RACERS



Fahren Sie in Ihren Spielzeugkisten und befördern Sie auf der Rennstrecke Ihre Gegner ins Jenseits.

Genre:
Rennspiel
Hersteller:
Interplay
Erfordert:
Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz:
70 MByte, auf CD-A

TOWER OF THE ANCIENTS



Ein Level des Tetris-inspirirten Spiels im dreidimensionalen Gefilde gilt es zu lösen.

Genre:
Geschicklichkeit
Hersteller:
Fiendish Games
Erfordert:
Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz:
56 MByte, auf CD-A

SPIELEDEMOS AUF DER PC-PLAYER-CD



X-TENSION (SELBSTLAUFEND)

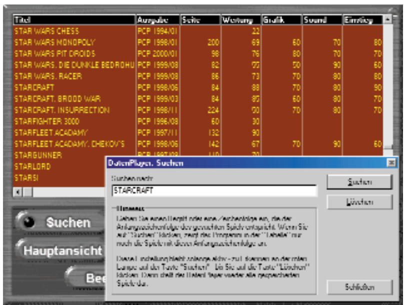
Gewinnen Sie einen Eindruck von der Erweiterung zum Weltraumspiel X – Beyond the Frontier.

Genre: Action
Hersteller: Egosoft
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98, Media Player
Benötigter Festplattenplatz: 14 MByte, auf CD-A

PC PLAYER Datenbank

Alle Spieletests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmierer- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der B-CD. Mit Hilfe der Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Titel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen.

Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus.



Die PC-Player-Datenbank zeigt die wichtigsten Infos und ein Bild des Spieles.



Mit der Suchfunktion finden Sie alle Resultate der getesteten Spiele in Tabellenform dargestellt.

VIDEO-CLIPS

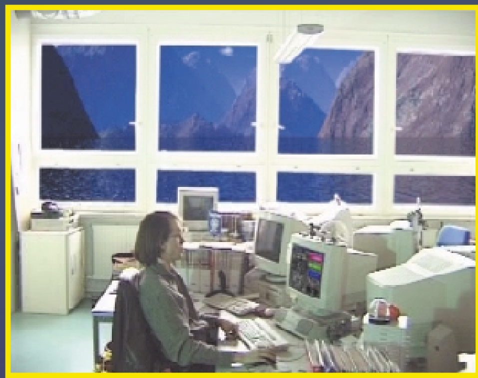
Sämtliche Videos auf der CD-A liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen.

Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der A-CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »ActiveMovie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert.

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

In der neuesten Folge der Multimedia Leserbriefe (präsentiert vom berüchtigten Dominator) bekommt Udo eine Entspannungs-CD geschenkt. Die ist zwar der letzte Schrei, aber irgendwie scheint Udo nicht damit zurecht zu kommen. Wieder mit dabei: das Techniklexikon (diesmal besonders knackig) und »Mitten ins Megahertz«, wo Steffi ausnahmsweise an einer Partie im Netzwerk teilnimmt und mit Quad Damage plus BFG um ihr Leben hopst.









Letzte Meldungen

KURZ NOTIERT

■ Gerade haben wir **Devil Inside** von Cryo Interactive im Test, da kündigt der Hersteller schon den Nachfolger an.
■ »Warzone 2100«-Entwickler **Pumpkin Studios** schließt seine Pforten.
■ Crave Entertainment kündigt für das 1. Quartal 2001 das Echtzeit-Strategiespiel **Battle Realms** an.
■ Die Anmeldung für den **Kaytur**-Beta-Test läuft. Das Online-Echtzeit-Strategiespiel finden Sie unter **www.kaytur.net**.
■ Kleine Namensänderung: Activisions »Tony Hawk's Skateboarding 2« heißt ab sofort **Tony Hawk's Pro Skater 2**.
■ Firaxis-Renegat- und »Alpha Centauri«-Chefdesigner Brian Reynolds firmiert mit weiteren Ex-Firaxis-Schergen künftig unter dem Namen **Big Huge Games**.

Rasen um die Welt

Ubi Softs Dreamcast-Motorrad-Raserei »Suzuki Alstare Extreme Racing« kommt im Sommer für den PC. Dort soll das Programm dann **Suzuki 2000** heißen. Mit dicken Maschinen von – wer hätte es gedacht – Suzuki rasen Sie über die Kurse, die in der Wüste, den Tropen, aber auch dem nächtlichen Brooklyn angesiedelt sind. Die Betonung der 600- und 750-ccm-Rennen liegt eindeutig im Arcade-Bereich, Sie müssen also nicht mit einer überempfindlichen, wackeligen Steuerung rechnen.



Brooklyn bei Nacht – wenn das nicht zu Motorrad-Rennen einlädt. (Suzuki 2000)

PAM BESCHÜTZT PROMINENTE

Zu Pamela Andersons aktueller Fernsehserie **VIP** erscheint bei Ubi Soft im Winter eine PC-Umsetzung. Außer für den PC kommt das 3D-Action-Adventure, das Sie in die Rolle des weiblichen Bodyguards Vallery Irons versetzt, auch für so ziemlich jede vorstellbare Konsole heraus.



Harte Bodyguards in sexy Pose: VIP.

NEUE STAR-TREK-SIMULATION

Totally Games (»X-Wing Alliance«) und Activision geben den Namen des ersten Titels der nach-LucasArts-Ära des Entwicklers preis: Das Team um Lawrence Holland arbeitet an einer SF-Simulation mit dem Namen **Star Trek: Bridge Commander**. Anders als bei »X-Wing« und Konsorten steuern Sie hier ein großes Schiff, etwa die »Enterprise« – das Projekt ist also noch am ehesten mit »Starfleet Academy« vergleichbar.

Rund 30 Missionen soll es geben, Sie spielen außer für die Föderation auch als Klingone, Ferengi, Cardassianer, Romulaner oder als Mitglied einer bisher noch unbekannten Spezies (es werden doch wohl keine Bayern sein ...).



Zielgruppengerecht und im Vier-Farb-Druck: Lara Croft als Comic.

Lara im Bild

Wer noch nicht genug von der englischen Adligen bekommen hat, kann sich freuen: Im ersten offiziellen **Tomb-Raider**-Comic aus dem Hause Egmont-Ehapa trifft Lara Croft auf unangenehme Zeitgenossen, für die sie einen Auftrag erledigen soll. Doch das läuft nicht so wie geplant ...

Seit Ende Februar liegt das Heft mit der Heroine für 6,90 Mark an Kiosken, in Supermärkten und einschlägigen Fachgeschäften aus. Der zweite Teil erscheint übrigens Ende April; alle zwei Monate delektieren Sie sich dann an neuen Abenteuern.

Die Originalität des Krieges

Virgin Entertainment bastelt an einem Echtzeit-Strategiespiel namens **Original War**. Auf Seiten von Russen und Amerikaner kämpfen Sie sich durch mehrere Zeitepochen – vom Keulenschwinger bis hin zum Panzersoldaten. Der Titel soll ab Juni in den Geschäften stehen.



Original War führt Sie durch mehrere Zeitepochen. Hier prügeln sich die Kontrahenten mit dampfbetriebenen Panzern.

DIABLO-2-COLLECTOR'S-EDITION



Für Fans: Die Special Edition von Diablo 2.

Diablo 2 kommt (kein Aprilscherz!) auch in einer »Special Edition« heraus – zumindest in den USA. Für 60 bis 70 Dollar erhalten Sie neben den vier Spiel-CD-ROMs auch eine DVD, auf der Sie 24 Minuten Film-Sequenzen im Widescreen-Format genießen können. Außerdem finden Sie eine Musik-CD mit dem Soundtrack sowie eine Pen-and-Paper-Adaption des Spiels von Wizards of the Coast (»Magic – The Gathering«), die auf dem AD&D-Regelwerk basiert. Und dazu hat das ganze Designer-Team auf dem Handbuch unterschrieben. Wenn das mal kein Fest für Fans ist!

Letzte Meldungen

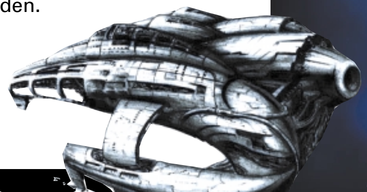
KURZ NOTIERT

- Der »Flanker 2.0«-Nachfolger wird **Flanker Attack** heißen und Sie ins Cockpit einer SU-25, SU-39 und einer A-10 verfrachten.
- Witzigerweise wurde auf viele amerikanische Server versehentlich die deutsche Version der **Sudden-Strike**-Demo gestellt.
- »Homeworld«-Entwickler **Relic** soll Gerüchten zufolge sein nächstes Produkt bei Microsoft veröffentlichen.

ONLINE IM ALL

Die Firma CCP arbeitet zur Zeit an einem Massively-Multiplayer-Titel namens **Eve: The Second Genesis**. Sie erhalten anfangs ein kleines Raumschiff mit Sprungantrieb und müssen sich Ihre Brötchen verdienen, um bessere Waffen und fliegende Untersätze kaufen zu können. Dieses »Elite«-ähnliche Spielprinzip umfasst aber auch noch Strategie- und Rollenspiel-Elemente.

Die ersten Screenshots auf der Website sehen jedenfalls äußerst beeindruckend aus (www.ccp.cc/eve). Der öffentliche Beta-Test soll im Frühjahr 2001 stattfinden.



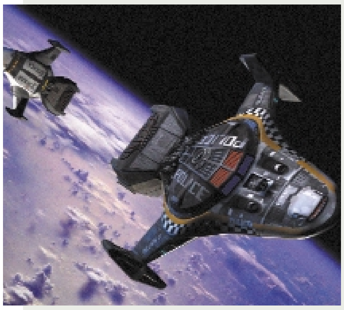
Die Konzept-Zeichnungen lassen auf ungewöhnliche Schiffe schließen.



Falls die Spielgrafik wirklich so aussieht, können wir uns auf einen echten Augenschmaus einstellen.

Der Krieg geht weiter

Zur nicht unproblematischen Weltraum-Sim »I-War« erscheint der Nachfolger **I-War 2**. Sie verkörpern Cal, den Enkel einer Piratin. Verraten und verkauft brechen Sie aus dem Knast aus, in den Sie vor 15 Jahren gesteckt wurden, suchen sich eine Crew und wollen die Übeltäter bestrafen. Grafisch erwarten wir schicke Raumgefechte. Ob die Steuerung diesmal etwas bedienungsfreundlicher ausfällt ...



Zwei Kreuzer verlassen einen Planeten.

STAR WARS ONLINE

Auch LucasArts verschließt sich nicht vom hauptsächlich in den USA boomenden Online-Spiele-Trend. Voraussichtlich im nächsten Jahr soll ein Rollenspiel fertig werden, für das sich die Kalifornier kompetente Mitstreiter gesichert haben: Entwickler ist Verant Interactive, auf deren Kerbholz »Everquest« geht – das der Pressemitteilung nach erfolgreichste Online-Spiel, noch vor »Ultima Online«. Gespielt werden soll über den Sony-Online-Dienst www.station.sony.com.

Die Dinosaurier sind los!

Zum nächsten Disney-Film **Dinosaurs** wird über Ubi Soft ein Computerspiel für den PC, aber auch für alle möglichen Konsolen erscheinen. Es handelt sich um einen 3D-Titel; der eigentliche Inhalt des Programms wurde aber noch nicht bekannt gegeben.



Groß, aber sanft: Disneys Dinosaurier.

Rogue-Spear-Add-on

In den Startlöchern steht **Rogue Spear: Urban Operations**, die Missions-CD zum letzten »Rainbow-Six«-Ableger. Red Storm versetzt Sie wieder mal in an der Realität nachempfundene Orte wie Hongkong, die Londoner U-Bahn oder die Innenstadt von Istanbul. Fünf neue Einsätze müssen Ihre Jungs bestehen, dazu kommen fünf »Classics«-Level aus dem Original Rainbow Six und wenigstens genauso viele Mehrspieler-Karten. Vier zusätzliche Waffen liegen im Arsenal, darunter das überarbeitete Heckler&Koch G3 (der Bundeswehr-Klassiker) mit Namen 21E3 oder das leichte US-Maschinengewehr M249.

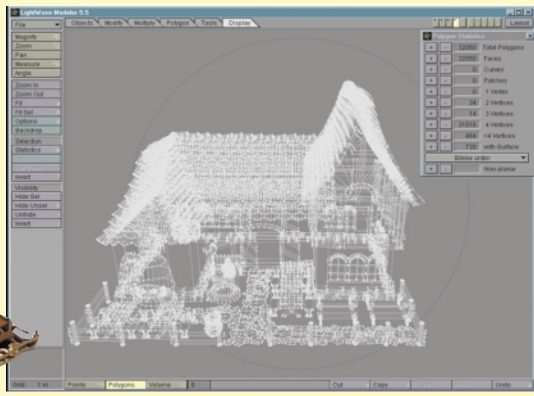


Die fünf neuen Missionen führen Sie auch nach Hongkong.

NEUE VÖLKER, NEUE ENTDECKUNGEN

Neues zu Max Designs **Anno 1503**: Neun verschiedene Eingeborenenstämme zieren die Spielfelder, darunter nun auch Azteken, Indianer und Eskimos. Jeder Stamm hat eigene Eigenschaften und Bedürfnisse, weswegen Sie sich als der Herr dieser Leute auch für jeden andere Strategien und Taktiken ausdenken müssen.





So lassen die Entwickler in Anno 1503 ein Wirtshaus entstehen: erst als Wireframe (rechtes Bild), dann fertig gerendert (links unten).

Spiele-News

KURZ NOTIERT

■ Der holländische Publisher **Project 2 Interactive** hat seine Pforten geschlossen.
■ Die Kart-Simulation **Super 1 Karting** von Swing Entertainment kommt voraussichtlich nächsten Monat.
■ »System Shock 2«-Entwickler **Irrational Games** werkelt nun auch für Crave Entertainment.
■ Innonics arbeitet zurzeit am Aufbau-Strategiespiel **Wiggles**, das im Oktober erscheinen soll.
■ Lost Toys erster Titel **RoBoTeCC** wird von Take 2 Interactive veröffentlicht.
■ Die beiden Light-and-Shadow-Production-Titel **The Road to El Dorado** und **Toonsylvania** werden durch Ubi Soft vertrieben.

KRIEGSAFFEN, KRIEGSHUNDE UND RAUMSOLDATEN

In Amerika heißt dieser Titel »War Monkeys«, in England »Dogs of War« und hier zu Lande soll er auf den Namen **Starship Soldiers** hören. Drei Parteien kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Planeten Primus 4: die Imperial Order, Technokraten übelster Sorte, die Mantai, riesige Metallinsekten und die War Monkeys, eine Söldnertruppe, die zum Schutz des Planeten angeheuert wurde. In 3D finden sich in 25 Einzelspieler-Leveln 35 verschiedene Truppensorten, wobei die Fronten bis zu 250 Kilometer (!) lang sein können. Rund 200 Einheiten kann die Engine gleichzeitig darstellen und rund eine Million Polygone pro Sekunde durch den Ausgang Ihrer Grafikkarte jagen – vorausgesetzt, die macht das mit. **(mash)**


Die Schlachtfelder der Zukunft: Hubschrauber gibt es aber immer noch. (Starship Soldiers)

Starship Soldiers – Fakten
Hersteller: Silicon Dreams/Take 2 Interactive
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Juli 2000
Internet: www.take2.de

X wird noch größer


Erneut rauschen jede Menge Dickschiffe durchs All. (X-tension)


Auch Raumkämpfe sind wieder zu bestehen. (X-tension)

Nun ist es heraus: **X-tension** erscheint sowohl als Upgrade zu »X – Beyond the Frontier« wie auch als eigenständiges Produkt, und das noch in diesem Sommer. Fans dürfen sich also schon mal auf viel neuen Stoff freuen, den sie im bald noch größeren Universum begutachten. Eine Storyline fehlt jetzt völlig, dafür können Sie nun aus vielen verschiedenen Schiffstypen wählen, die Sie sich entweder im Kampf oder per Bargeld aneignen. **(mash)**

Gewonnen

Unser **Schädelbrummen**-Wettbewerb ist aufgelöst! Je ein Buch »Planescape: Torment« haben gewonnen:

Petra Frenzel, Hernleben
Alexander Hochbaum, Nürnberg
Dennis Jahnke, Halstenbek
Marc Reinschmidt, Dortmund
Matthias Rothfuss, Ditzingen

X-tension – Fakten
Hersteller: Egosoft/THQ
Genre: SF-Action
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.egosoft.com

Gleiter rasen durch die Nacht

Entwickler N-Side werkelt weiter an **Grand Prix Evolution**, einem futuristischen Rennspiel mit Gleitern. Sie suchen sich – je nach Finanzlage – einen von sieben verschiedenen Anzügen, Helmen und das gewünschte Fahrzeug aus. Dann fliegen Sie über zwölf Strecken, deren Randstreifen Sie nicht überfahren dürfen, da die magnetischen Motoren sonst keinen Strom mehr bekommen. Antriebsaggregate liegen übrigens zehn verschiedene in den Regalen der Werkstatt herum, haben aber ebenfalls ihren Preis. Grafisch erwarten Sie nette Schild- und Partikeleffekte sowie eine recht fixe Darstellung. Offizieller Pate ist übrigens Rennfahrer Nelson Piquet. **(mash)**

Grand Prix Evolution – Fakten
Hersteller: N-Side/Brightstar Entertainment
Genre: Rennspiel
Termin: Mai 2000
Internet: www.n-side.com



Auch in der Zukunft muss noch getankt werden. Der Tankstrahl ist rot, während das grüne Kraftfeld Sie festhält. (Grand Prix Evolution)



Ist die Warspite wirklich unschuldig? Und wer zur Hölle ist Michael Moser? Tausende Schiffe bevölkern die Galaxis. (Terminus)

DIE WEITEN DES WELTALLS

In guter, alter »Elite«-Tradition schippern Sie bei **Terminus** durchs All, reden mit wildfremden Leuten und verkaufen in 18 komplett ausgewachsenen Raumstationen schöne Sachen. Das so gewonnene Geld investieren Sie in bessere Ausrüstung wie neue Schiffe. Das Spiel simuliert dabei Hunderte Charaktere, die ihrem Tagesgeschäft nachgehen, ob Sie nun da sind oder nicht. Das wirtschaftliche Modell reagiert dabei auf den Markt und auch auf Story-Elemente. Terminus soll übrigens gleichzeitig für Macintosh, Windows und Linux herauskommen. Der Hersteller will für entsprechende Verbreitung sorgen, indem grundsätzlich alle drei Versionen der Schachtel beiliegen. **(mash)**

Terminus – Fakten
Hersteller: Viscarious Visions
Genre: SF-Simulation
Termin: April 2000
Internet: www.vvisions.com

Diktator für einen Tag

Pop Top Software, Entwickler von »Railroad Tycoon 2«, versetzt Sie in **Tropico** auf eine abgelegene karibische Insel, auf welcher Sie gerade der neue Diktator geworden sind – wie auch immer Sie das angestellt haben. Sie müssen den Reichtum des Landes (also Ihren) mehren, indem Sie Hotels bauen, Minen ausbeuten und Landwirtschaft betreiben. Balancieren Sie den Einfluss von Armee und Kirche aus, um Ihre eigene Position zu stärken. Sinkt der Lebensstandard zu stark, wird die Bevölkerung unruhig. Da hilft dann nur noch das Kriegsrecht, falls es keine Revolution gibt. Pop Top benutzt für dieses Spiel eine weiterentwickelte Version ihrer RRT2-Engine, die Auflösungen bis zu 1600 mal 1200 Pixeln zulässt. **(mash)**

Tropico – Fakten
Hersteller: PopTop Software/ Take 2 Interactive
Genre: Wirtschaftssimulation
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.poptop.com



Noch sieht alles friedlich aus ... (Tropico)

SCHWARZ AUF WEISS

Nur noch drei Monate, dann dürfen Sie Gott spielen und sich entsprechend benehmen. Momentan sind in Peter Molyneaux' nächstem Streich **Black & White** 13 göttliche Kreaturen geplant, vom Schwein über die Ziege bis hin zu Wölfen und dem König der Tiere, den schon hinlänglich bekannten Löwen. Sie herrschen über eines von acht verschiedenen Völkern, etwa Griechen, Ägypter, Tibetaner oder Japaner, die alle individuelle Eigenschaften besitzen. Ob Sie sich nun moralisch einwandfrei oder böse verhalten – Ihre Untertanen beten Sie an.

Sie entscheiden, in welche Richtung das Spiel geht. Hart geführte Schergen sind sicherlich disziplinierter, aber weniger kreativ. Die Art Ihrer Führung spiegelt sich auch in Veränderungen der Landschaft und sogar des Himmels wieder. Sind Sie nämlich böse, stürmen über Ihrem Haupt Gewitterwolken, Blitz und Donner. Ohne Ihre Kontrolle benimmt sich Ihr Alter Ego ebenfalls so, wie Sie es ihm im bisherigen Spielablauf beigebracht haben. So oder so: Ab Juli dürfen Sie Ihren Gelüsten freien Lauf lassen. **(mash)**


Böse, böse Katze! Auf Wunsch sind Sie ein großer, böser Leopard. (Black & White)


So mag man seine Untertanen: demütig und bettelnd. (Black & White)

Black & White – Fakten
Hersteller: Lionhead/ Electronic Arts
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Juli 2000
Internet: www.lionhead.co.uk

Klingonische Krieger

Der Weltraum ist unendlich, aber nicht friedlich. Dafür sorgen Sie als Klingone in **Star Trek: Klingon Academy**. Im Verlauf des Spiels legen Sie sich nicht nur mit Romulanern, sondern auch mit der Föderation an. Zeitlich spielt das Weltraum-Spektakel kurz vor dem sechsten Film. Der Nachfolger von »Starfleet Academy« bietet neben einer grafischen Frischzellenkur für alle Raumschiffe auch ein ausgereifteres Missions-Design. Sie müssen nicht einfach nur die Raumschiffe der bösen Jungs wegpusten, sondern dürfen sogar andere Pötte verfolgen. Auch die Filmsequenzen mit echten Schauspielern werden für gehörig Atmosphäre sorgen. So wurden Christopher Plummer als General Chang und David Warner als Kanzler Gorkon verpflichtet. Während des Spiels gibt es auch musikalische Unterhaltung in Form von klingonischen Chören. **(dk)**


Die romulanischen Warbirds zu Captain Kirks Zeiten. (ST: Klingon Academy

Star Trek: Klingon Academy – Fakten
Hersteller: 14° East/Interplay Interactive
Genre: Action
Termin: Juni 2000
Internet. www.interplay.com


Das Briefing stellt die Engine in Echtzeit dar. (ST: Klingon Academy)

JACK, DIE DRITTE

Der kultige PC-Quiz-Moderator Jack meldet sich im Mai zurück. Waren Ihnen die beiden Vorgänger der ultrakomischen Multiple-Choice-Gameshow zu anständig, so dürfen Sie sich bei **You don't know Jack 3: Abwärts** über massig Fragen weit unterhalb der Gürtellinie freuen. Grafisch leicht aufgepeppt, moderiert Jack nun von einem Fahrstuhl aus, der die 69 unterschiedlichen »Episoden« im Spiel ansteuert.

Seit September laufen die Sprachaufnahmen mit »Jack«-Veteranen Kai Taschner der rund 800 verschiedenen Fragen, welche für die deutsche Version fast alle neu geschrieben wurden. »Die Kunst besteht darin, den Gag schon in die Frage einzubauen«, sagt Regisseur Johannes Deny. Als besonderes Bonbon befinden sich auf der ersten CD die Gag-Werbespots der Vorgänger als Audio-Tracks. **(dk)**



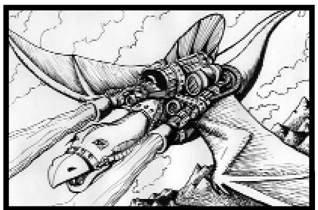
Geizt nicht mit schrägen Ideen: You don't know Jack 3.

You don't know Jack 3: Abwärts – Fakten
Hersteller: Berkeley Systems/ Take 2 Interactive
Genre: Denkspiel
Termin: Mai 2000
Internet: www.take2.de


Moderator »Jack« (Kai Taschner) vor seiner Sprecherkabine.

Gladiatoren der Lüfte

Der »Hidden & Dangerous«-Entwickler Illusion Softworks bastelt derzeit an einem Action-Flugsimulator. In **Flying Heroes** treten Sie in zehn verschiedenen Arenen mit allerlei Fluggerät an, um sich den ersten Platz dieses Wettbewerbs zu sichern. Ihren Drachen, fliegenden Teppich oder was auch immer rüsten Sie mit Lasern, Eisgeschossen und anderen Waffen aus, je nach Zugehörigkeit. Vier verschiedene Gilden stehen zur Wahl, die jeweils sechs unterschiedliche Vehikel anbieten. Gewinnen bringt nicht nur Ruhm und Ehre, sondern auch Geld, das Sie für bessere Bewaffnung und Panzerung investieren können. **(mash)**



Aber auch Drachen werden immer wieder gern genommen. (Flying Heroes)



Die Magier bevorzugen fliegende Teppiche als Fluggerät – was auch sonst. (Flying Heroes)

Flying Heroes – Fakten
Hersteller: Illusion Softworks/ Take 2 Interactive
Genre: Action
Termin: April 2000
Internet: www.illusionsoftworks.com

FOLGT EUREM KRIEGSHERRN!

Der »Warlords«-Echtzeit-Ableger **Warlords: Battlecry** macht sich langsam für seinen Feldzug bereit. Wie bei »Warcraft 3« soll es Helden geben, die sich in einem bestimmten Radius positiv auf Ihre Untergebenen auswirken. Insgesamt bevölkern neun Rassen wie Menschen, Elfen und Untote in sechzehn Variationen das Szenario, mehr als 80 Zaubersprüche sorgen für Abwechslung. Und, typisch für SSG, gewinnen Sie nicht einfach durch völlige Vernichtung des Gegners, vielmehr erfordern rund zehn Siegbedingungen in unterschiedlicher Zusammenstellung entsprechende Taktiken.

Der nächste »klassische«, rundenbasierte Titel der Reihe soll erst Anfang des kommenden Jahres erscheinen. **(mash)**

Warlords: Battlecry – Fakten
Hersteller: SSG/Mindscape
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.warlordsbattlecry.com



Auch Flugeinheiten in Form von Drachen machen die Schlachtfelder unsicher. Gott sei Dank hilft da Feuer. (Warlords: Battlecry)

PC PLAYER
DAS PC-SPIELE-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR	Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts
REDAKTION	Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, Ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)
FREIE MITARBEITER	Alex Brante, Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch, Florian Friedrich, Michael Jansen, Markus Krichel (US-Korrespondent), Monika Lechl, T. Liam (PC Gamer),Thomas Köglmayr (Golden Master), Samira Nasah (Art Design), Karen Oetzel, Manfred Schmidt, Volker Schütz, Colin Williamson (PC Gamer)
CHEFIN VOM DIENST	Susan Sablowski
REDAKTIONSASSISTENZ	Stefanie Kußeler
ART DESIGN	Alexandra Bauer
TITEL	Artwork: Westwood/Electronic Arts Gestaltung: Alexandra Bauer
FOTOGRAFIE	Josef Bleier
GESCHÄFTSFÜHRUNG	Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS	Future Verlag GmbH, Rosenheimerstr. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de
PUBLISHER	Suzanne Counsell
ANZEIGENVERKAUF	Anzeigenleitung: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Anzeigenverkauf: Ilka Krebs, Tel. (0 89) 450 684-45,Simone Müller, Tel. (0 89) 450 684-44, Nicole Radewic, Tel. (089) 450 684 -41 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106
ANZEIGEN-DISPOSITION	Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG	Brigitte Feigel
DRUCKVORLAGEN UND GRAFIKEN	JournalMedia GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing
VERTRIEBSLEITUNG	Gabi Rupp
VERTRIEB	MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK	MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh **Multi-Cover ® ges. geschützt** Heckel Druck und Verpackungen GmbH, Nürnberg **ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player
SO ERREICHEN SIE UNS	**Abonnementverwaltung:** PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de **Abonnementpreise:** Inland: 12 Ausgaben DM 84,00/ Euro 42,95 Studenten: 12 Ausgaben DM 72,00/ Euro 36,81 Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 108,00/ Euro 55,22 **Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807 **Abonnementbestellung Österreich:** Abonnementpreis: ÖS 648,- Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20 **Abonnementbestellung Schweiz:** Abonnementpreis: sfr 84,00; Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85 E-Mial: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch **Einzelheftbestellung:** PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22 Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.

Future Verlag ist ein Mitglied von The Future Network plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis. The Future Network ist eines der schnellst-wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in fünf Ländern, weit über 100 Zeitschriften, Webauftritte, sowie eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 42 Zeitschriften in 30 Ländern.

Medien mit Leidenschaft

Chairman Chris Anderson, Chief Executive Greg Ingham
Tel +44 1225 442244, www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Milan, Munich, New York, Paris, San Francisco
The Future Network ist eine an der Londoner Börse notierte Aktiengesellschaft (Symbol: FNET).

Leserwahl

1.



Unsere Leser haben sich entschieden: Nach genauem Studium der 12 Titelbilder im letzten Heft (abgebildet wurden die Titel der Ausgaben 3/99 bis 2/2000) stellte sich die PC Player 11/99 mit dem teuflischen Cover-Motiv Diablo 2 als Spitzenreiter heraus. Aus knapp 1300 Einsendungen wählten fast 440 Leser dieses Titelbild als das beste.

Auf Platz 2 (mit 172 Zählern) behauptete sich die Ausgabe 1/2000 mit dem coolen Motiv Interstate 82, knapp dahinter liegt auf Platz 3 die fesche Dame aus Giants (PC Player 6/99, 168Leserstimmen) und auf den 4. Rang platzierte sich das königliche »Ultima 9« (PC Player 2/2000 mit 134 Stimmen).

2.



3.



Gewonnen hat ...

... das Überraschungspaket: Michael Kurtz aus Bergheim.



Spiele-News

Sieg oder Seppuku



Der Erwerb formschöner Immobilien zeichnet gute Spieler aus. (Shogun)

Lotusblüten werden Ihnen in diesem Spiel nicht vor die Füße gestreut: Wer unumschränkter Kriegsherr aller Japaner werden will, darf nicht zimperlich sein, wie es im Untertitel ja schon dezent angedeutet wird. Creative Assembly beschäftigte sich in der Vergangenheit vor allem mit Sportspielen. Mit **Shogun: Total War** stellt man nun eine Mischung aus Strategie- und Taktikspiel vor, die im Japan des 16. Jahrhunderts angesiedelt ist.



Rot gegen Gelb: Die Festung im Hintergrund wird hart umkämpft. Hier erwarten Sie wahre Massenschlachten. (Shogun)



Figuren auf der Übersichtskarte zeigen an, welcher Daimyo die jeweilige Provinz beherrscht. (Shogun)

Als hoffnungsvoller Daimyo (eine Art örtlicher Provinzlord) sorgen Sie sich auf einer großen Übersichtskarte um die Versorgung und den Erwerb Ihrer Truppen. Konkurrierenden Daimyos werden Ninjas in die Pagoden geschickt, außerdem kümmern Sie sich um Nachwuchs und zeugen viele Söhne, auf dass Ihre Dynastie nicht ausstirbt. Im Taktikpart hat man sich tüchtig bei einem anderen EA-Titel bedient, nämlich »Dark Omen – Warhammer« (siehe PC Player 4/98). Jede Truppengattung bildet wie dort einen kleinen Heerhaufen, der für sich kommandiert und auf einer dreidimensionalen Karte gegen den Feind geschickt wird. Allerdings haben Sie mehr Einflussmöglichkeiten auf Ihre Armee, die auch wesentlich größer ist.

Schon im nächsten Monat dürfen Strategiefreunde einen Test erwarten. Dauert es länger, denken Sie bitte nicht an Seppuku – den rituellen Selbstmord eines Daimyos. Der nützt Ihnen nur im Spiel, um die befleckte Familien-Ehre wiederherzustellen. **(uh)**



Leichter Samurai



Schwerer Samurai



Schwere Kavallerie

Shogun: Total War – Fakten
Hersteller: Creative Assembly/Electronic Arts
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Mai 2000
Internet: www.totalwar.com

IM SCHOSSE DER FAMILIE

Noch ein weiteres Programm entwickelt Illusion Softworks gerade: Als Taxi-Fahrer retten Sie in den Dreißigern bei **Mafia** ein paar Herren in Anzug und ausgebeulter Innentasche das Leben. Zum Dank dürfen Sie fortan für die Familie von Don Salieri arbeiten. In einer rund 10 Quadratkilometer großen fiktiven Stadt namens Lost Heaven steuern Sie als Fahrer Ihre Gangsterlimousine und führen Aufträge aus. So müssen Sie etwa einen Safeknacker vor der Polizei retten oder bestimmte Leute aus dem Verkehr ziehen - und das alles, ohne dass die Polizei auf Ihre Spur kommt. In der Innenstadt laufen zudem haufenweise NPCs herum, die Straßen sind mit Wagen bevölkert, alles soll lebendig wirken. Sie können dort natürlich auch herumlaufen, die Entwickler wollen sogar ein öffentliches Transportmittel einbauen. Weiterhin findet sich in der Stadt alles, was für eine zünftige Mafia-Karriere nötig ist: ein Flughafen, eine Rennstrecke, ein Motel, ein Leuchtturm außerhalb der Stadt und eine unvollendete Brücke. **(mash)**



In üblen Hinterhöfen und heimeligen dunklen Gassen geht es zur Sache. (Mafia)



Schicke Junggesellenbude: Achten Sie auf das schöne Gemälde und das leckere Getränk. (Mafia)

Mafia – Fakten
Hersteller: Illusion Softworks
Genre: Action
Termin: Oktober 2000
Internet: www.illusionsoftworks.com

Lieber Bond als blond

Erinnern Sie sich noch an die beiden »Baphomets Fluch«-Titel? Macher Revolution Software rückt jetzt von den 2D-Adventures ab und geht in die dritte Dimension. **In cold Blood** versetzt Sie in die Rolle des britischen Geheimagenten John Cord, mit dem irgendetwas Schreckliches geschehen ist. Wer dahinter steckt? Keine Ahnung. Vielleicht sogar sein Brötchengeber.

Um Ihr Schicksal aufzuklären, verfügt John über eine umfangreiche Ausrüstung. Dazu gehört eine Möglichkeit, sich in lokale Netzwerke einzuhacken genauso wie schöne elektromagnetische Minen. Und welcher Geheimagent hat keine Spezialuhr? In Johns Chronographen befindet sich ein kompletter PDA (wie auch in neueren Modellen japanischer Firmen). Neben den Actionsequenzen müssen Sie natürlich eine Menge Rätsel lösen. Managing Director Charles Cecil glaubt jedenfalls, dass In cold Blood »das zweifellos ehrgeizigste Projekt« seiner Firma ist. Lassen wir uns einfach überraschen. **(mash)**



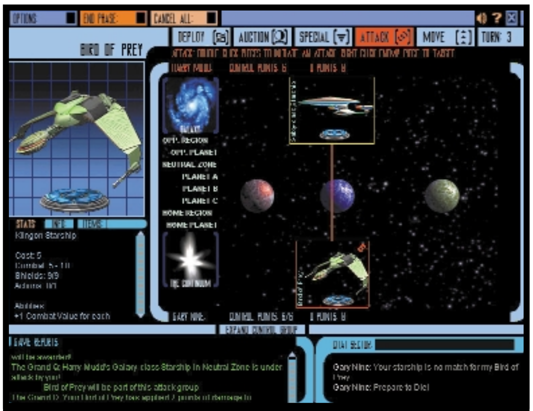
Was sehen diese Augen denn nur? (In cold Blood)

In cold Blood – Fakten
Hersteller: Revolution Software/Ubi Soft
Genre: Action-Adventure
Termin: September 2000
Internet: www.ubisoft.de



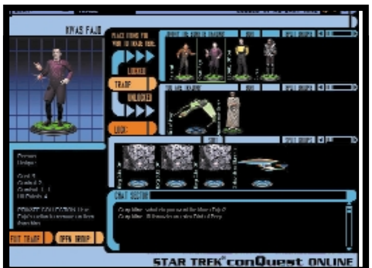
Charles Cecil ist Managing Director bei Revolution Software.

DU BIST EINER DER Q



Jetzt gibt's was auf die Mütze, ihr Föderations-Imperialisten! (Star Trek: Conquest Online)

Das Team Genetic Anomalies setzt mit **Star Trek: Conquest Online** ein Sammelkarten-Spiel in Online-Rundenstrategie um. Sie verkörpern eines der allmächtigen Wesen aus dem Q-Kontinuum und versuchen, möglichst viele Artgenossen unter Ihre Kontrolle zu bekommen. Das alles ist im Next-Generation-Universum angesiedelt und so haben Sie Karten mit unterschiedlichen Werten. Hier werden Schiffe wie die Enterprise oder ein Borg-Würfel simuliert, ebenso Waffen wie Phaserkanonen und Charaktere, etwa Commander Riker oder Captain Picard. Zum Sieg sollten Sie den Heimatplaneten Ihres Widersachers erobern oder genügend Punkte erringen. Sie können sogar neue Karten im Geschäft oder per Internet erwerben und damit regen Tauschhandel betreiben. **(mash)**



Handeln ist das halbe Leben. (Star Trek: Conquest Online)

Star Trek: Conquest Online – Fakten
Hersteller: Genetic Anomalies/Activision
Genre: Strategie
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.activision.de

WENN WELTEN ZUSAMMENSTOßEN



So soll es auf dem Planeten Ras Hadari-an aussehen. (Two Worlds)

Two Worlds – Fakten
Hersteller: Metropolis/ Topware Interactive
Genre: Rollenspiel
Termin: 2. Quartal 2001
Internet: www.metropolis.com.pl

So ein Mist! Da sagt doch irgend so eine blöde Prophezeiung in **Two Worlds**, dass im Jahre 3001 ein anderer Planet auf die Welt Therea Quan aufschlagen soll, und dann passiert das tatsächlich! Das Volk der Quidarianer muss sich nun mit den amazonenhaften Vadai'en Ceer auseinander setzen, die scheinbar nur Krieg wollen. Und einfach ins Weltall auswandern geht auch nicht, da der Planet von einer merkwürdigen Staubschicht umgeben ist, die alle derartigen Versuche verhindert.

Das eigentliche Spiel stellt sich in einer dreidimensionalen Umgebung dar, Sie kontrollieren Ihren Charakter in dem RPG aus der Ansicht der dritten Person. Verantwortlich zeichnet dabei der »Gorki 17«-Entwickler Metropolis. **(mash)**



Gerüchteweise besteht das Volk der en'Ceer zu 90 Prozent aus Frauen. (Two Worlds)

Das eigene Spiel

Wer von uns hat noch nicht einmal davon geträumt, sein eigenes Spiel zu entwerfen? Mit dem **Game Maker 2000** brauchen Sie angeblich nicht die geringsten Vorkenntnisse, sondern können sofort loslegen. Ob Sie ein Adventure, ein Actionspiel oder ein Echtzeit-Strategical machen wollen, alles soll damit möglich sein. Der Schachtel liegen neben einem moderat dicken Handbuch zwei CDs bei, auf denen sich schon vorgefertigte Animationen und Sprites befinden. Musterspiele sind ebenfalls enthalten, selbst erstellte Titel dürfen Sie lizenzfrei verkaufen. **(mash)**



... und so etwas können Sie auchselber und ganz allein! (Game Maker 2000)

Game Maker 2000 – Fakten
Hersteller: Blackstar Multimedia
Genre: Spiel-Erstellungsprogramm
Preis: ca. 110 Mark
Internet: www.black-star.de

Hardware-News

Ein MP3-Player, der Musik im Windows-Media-Format abspielt – Flaute bei i820-Mainboards – neue Spielkonsole mit Linux-Betriebssystem ...

DIAMOND RIO 600



Der Rio 600. Ob er es mit dem DAP-II-MG von Creative aufnehmen wird?

Erste Details über **Diamond Rio 600**, den Nachfolger des MP3-Players **Diamond Rio 500** (Test in Ausgabe 1/2000), kamen auf der Southwest Konferenz in Austin/Texas ans Tageslicht. Das handliche Gerät wird vom **Maverick-Chip** angetrieben, der als Erster in der Lage ist, neben MP3-Dateien auch Musikstücke im **Windows-Media-Format** abzuspielen. Da der Prozessor-Kern programmierbar ist, kann das Wiedergabegerät auch mit später erscheinenden Formaten zurechtkommen. Weitere, kurz vor Redaktionsschluss bekannt gegebene Eigenschaften sind: Digitaler Bass, Lautstärken- und Höhenkontrolle, ein Equalizer samt grafischer Lautstärkeanzeige. Außerdem ist das Gerät in der Lage, Musikstücke in einem stromsparenden Modus abzuspielen, wodurch höchstwahrscheinlich die Wiedergabe-Qualität abnimmt.



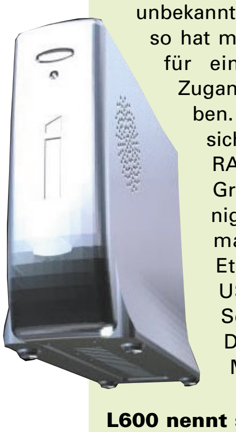
Laut Intel ab sofort erhältlich: Der PentiumIII mit 850- und 866 MHz.

Liefern, nicht ankündigen

Zwar hat Intel den Pentium III mit **1 GHz** angekündigt, doch außer ein paar wenigen Großkunden (Dell) gingen die restlichen Abnehmer leer aus. Um die Knappheit zu überwinden, kündigte man kurzerhand zwei neue Prozessoren an. Neueste Kreationen sind das **850**-MHz-Modell und der mit **866** MHz getaktete Pentium III. Beide Prozessoren sind im **SECC2-** und **FC-PGA-Format** erhältlich. Im Preis liegen beide anfangs wohl bei etwas über 1500 Mark.

SPIELEKONSOLE MIT LINUX

Eine Spielkonsole mit dem **Linux-Betriebssystem** kündigte die bisher unbekannte Firma **Indrema** an. Ebenso hat man sich eine Unterstützung für einen schnelleren Internet-Zugang auf die Fahnen geschrieben. Die inneren Werte können sich sehen lassen: 64 MByte RAM, 600 MHz-Prozessor, 3D-Grafikchip mit T&L-Beschleunigung, Festplatte bis maximal 50 GByte, 100 Mbps Ethernet-Anschluss, vier USB-Anschlüsse, Infrarot-Schnittstelle, TV-Ausgang, DV-Linux Betriebssystem, Maus und Tastatur. Ausgeliefert wird die Konsole mit den Spielen »Quake3 Arena« und »Unreal Tournament«.



L600 nennt sich die Traumkonsole mit 600-MHz-Prozessor.



Gnutella war bei AOL gar nicht gern gesehen.

NAPSTER-KLON UNTERSAGT

Ein paar Leute von **Nullsoft** (dem Hersteller des populären **Winamp** - inzwischen eine Tochterfirma von AOL) wollten eine MP3-Austauschsoftware programmieren, die das inzwischen weit verbreitete Tool Napster noch um ein paar Ideen übertreffen sollte. Doch leider wurde **Gnutella** nach dem Upload auf die Webseite sehr schnell von der AOL-Obrigkeit wieder von den Servern gelöscht. Die AOL-Jungs können solche Mätzchen wohl wegen der Allianz mit dem Musikgiganten Time Warner nicht gebrauchen.

i820: TOP ODER FLOP?

Laut eines Berichtes der taiwanesischen Commercial Times haben die großen Mainboard-Hersteller derzeit Probleme, ihre Platinen mit dem **Intel i820-Chipsatz** loszuwerden. Gründe dafür sind die zu hoch angesetzten Preise wegen gestiegener Produktionskosten. Als weiteres Argument für den schleppenden Verkauf werden auch die horrenden Rambus-Preise angeführt. Wie es scheint, haben sich die Anwender zudem auf den **BX-Chipsatz** eingeschossen, der zu den zuverlässigsten auf dem Markt zählt. Jedenfalls nahmen die im letzten Monat verkauften Platinen mit i820-Chipsatz weniger als zehn Prozent der über den Ladentisch gewanderten Mainboards ein.



Wegen zu hoher i820-Board-Preise greifen Mainboard-Käufer lieber zu Platinen mit BX-Chipsatz.



Maxtor-Platten werden schneller dank DSP- und RISC-Prozessor.

EIDE-FESTPLATTE MIT 60 GBYTE

Der Festplattengigant Maxtor kündigte mit der DiamondMax 60 und der DiamondMax VL30 zwei neue High-End-HDDs (U/OMA-66) an. Die 60er gibt es in einer 45 und 60 GByte-Ausführung. Weitere Details: 9ms Zugriffszeit, 5400 U/min, 2 MByte Buffer. Die VL30 ist in den Größen 7.5, 15, 20 und 30 GByte lieferbar. Sie dreht die Scheiben mit 5400 U/min bei 9.5 ms Zugriffszeit und einem Buffer von 512 KByte. Dank der **DualWave-Architektur** – bestehend aus einem **DSP** (Digital Signal Prozessor) und **RISC-Prozessoren** – soll die Festplattengeschwindigkeit in neue Bereiche vordringen.

UNIVERSAL SERIAL BUS 2.0

USB 2.0 transportiert die Daten mit 60 MByte/s.

Auf dem Intel Developer Forum in Tokyo präsentierte Netchip einen Scanner mit USB-2.0-Technologie. Die maximale Geschwindigkeit beträgt etwa **60 MByte** pro Sekunde. Erste Geräte mit dem neuen Standard, der USB 1.1 ablösen soll, werden schon im Sommer erwartet.

NACH SPIEL



Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Daher übergeben wir an dieser Stelle das Wort an die PC-Player-Leserschaft, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.



Kurzbeschreibung

Im Jahre 2150 stürzt die Erde der Sonne entgegen und Sie müssen in drei Kampagnen ebenso viele Völker vor dem Hitzetod retten. Dazu sammeln Sie Rohstoffe und bauen ein Raumschiff, groß genug, um mit Mann und Maus zu einem anderen Stern zu fliehen. Die neue 3D-Engine bevorzugt die Grundfarbe Grau, zeichnet sich aber durch freie Beweglichkeit und realen Lichteinfall aus. Neue Features wie unterirdische Anlagen, Tag- und Nachtwechsel oder gravierende Wettereinflüsse grenzen Earth 2150 zusätzlich von der Masse der Echtzeit-Spiele ab.

Tester-Meinung

Manfred hat selbst nach acht Jahren noch Orientierungsprobleme in München. Von daher ist es nur logisch, dass er der gewöhnungsbedürftigen 3D-Ansicht von Earth keine Liebesschwüre entgegenhauchte. Des Weiteren störten ihn die spartanisch-schlichten Befehlsmenüs, ausgeglichen wurde das für ihn aber durch abwechslungsreiche Missionsgestaltung, einen handzahmen Editor und die Tatsache, dass es keine primitiven Massenschlachten gibt. Sein Fazit: Spielenswert!

Noch größere Freude hatte Thomas: Die verzweigten Missionsbäume, versteckte Artefakte oder die Übernahme von Einheiten in spätere Missionen ließen sein Strategenherz jubilieren. Die farblose Aufmachung und das läppische Handbuch verbuchte er deshalb unter der Rubrik lässliche Sünden.

GOLD PLAYER – PC PLAYER 87

Händler

David Fioretti vom Spielefachgeschäft »PC Fun« denkt gern an Earth 2150. Es verkauft sich zwar nicht überragend, dafür aber langfristig. Die Resonanz war gut; leider hatten viele Kunden zunächst erhebliche Schwierigkeiten mit der Programmstabilität, und der erste Patch half kaum. Zwei weitere Eigenheiten trugen laut Fioretti noch stärker dazu bei, dass Earth kein Mega-Seller wurde. Zum einen haftet Topware immer noch, wenn auch abgeschwächt, der Ruch einer Billigmarke an; viele Kunden weigern sich schlichtweg, mehr als 40 Mark für ein Topware-Spiel auszugeben. Außerdem macht David eine Übersättigung des Marktes aus. Eine kleine Pause würde der Echtzeit-Strategie vermutlich sehr gut tun.



Die United Civilized States setzen auf Kampfroboter.

Leser

Geärgert haben sich einige Leser über die Neigung des Programms, unkontrolliert abzustürzen, Matthias Knittel (E-Mail) fauchte: »Trotz aller Patche habe ich noch keine einzige Mission durchspielen können!« Oder Peter Drechsel (Schwabach): »Earth 2150 wäre wohl mein Lieblings-Strategiespiel geworden, wäre es gelaufen.« Erst nach Patch 1.4 hatten die meisten Leser keine Probleme mehr. Zweiter Hauptkritikpunkt war das unzureichende Handbuch. Harry Bommas (E-Mail) meinte: »Ein Witz!« Waren derartige Schwierigkeiten überwunden, waren die Leser aber zufrieden. Rainer Wilcken (Karlsbad) jubelte gar: »Für mich ist es das eindeutig beste Strategiespiel, bei AoE2 habe ich nachher sogar die frei dreh- und zoombare Kamera vermisst.« Und Constantin Schön (Mannheim) schrieb: »Mir gefällt das Spiel besser als C&C 3 und AoE2. Es ist viel innovativer.«



Die Erde stirbt – Sie sollten fliehen.

Leser Charts

Patch 2.0 kommt zu spät. Earth 2150 funktioniert, das Gros der Leser aber spielt woanders.

November 1999	Platz 18
Dezember1999	Platz 12
Januar 2000	Platz 15
Februar 2000	nicht mehr unter den ersten 30

Hersteller

PR-Managerin Esther Manga von Topware Interactive kann mit den über 60 000 abgesetzten Einheiten noch leben, geriet Earth doch ein wenig unter die Räder der Giganten »C&C3« sowie »AoE2«, die kurz vorher erschienen waren. Im Nachhinein betrachtet, war der Termin der Veröffentlichung schlecht gewählt. Außerdem wurde das konservative Kaufverhalten der Deutschen unterschätzt; diese kaufen laut Frau Manga vorzugsweise nur das, was sie kennen.

Schade sei dies vor allem für das engagierte Team, das mit Earth einen technologischen Meilenstein fabriziert hätte. Neue Features, die andere Titel nur versprochen hatten, gäbe es hier zuhauf. Mit etlichen Patches (in diesen Tage erschien die endgültige Version 2.0, die alle technischen Probleme lösen sollte) und der Einrichtung eines Earthnet-Servers (nach Vorbild des Battlenet-Servers) lässt Topware seine Käufer zudem nicht im Regen stehen. **(uh)**

Chart-Erfolge

In der ersten Novemberhälfte stand Earth noch auf Platz 5. Starke Konkurrenz (und Mundpropaganda über die technischen Schwierigkeiten?) führte danach zum freien Fall.

November 1999	Platz 22
Dezember1999	Platz 23
Januar 2000	Platz 27
Februar 2000	Platz 44

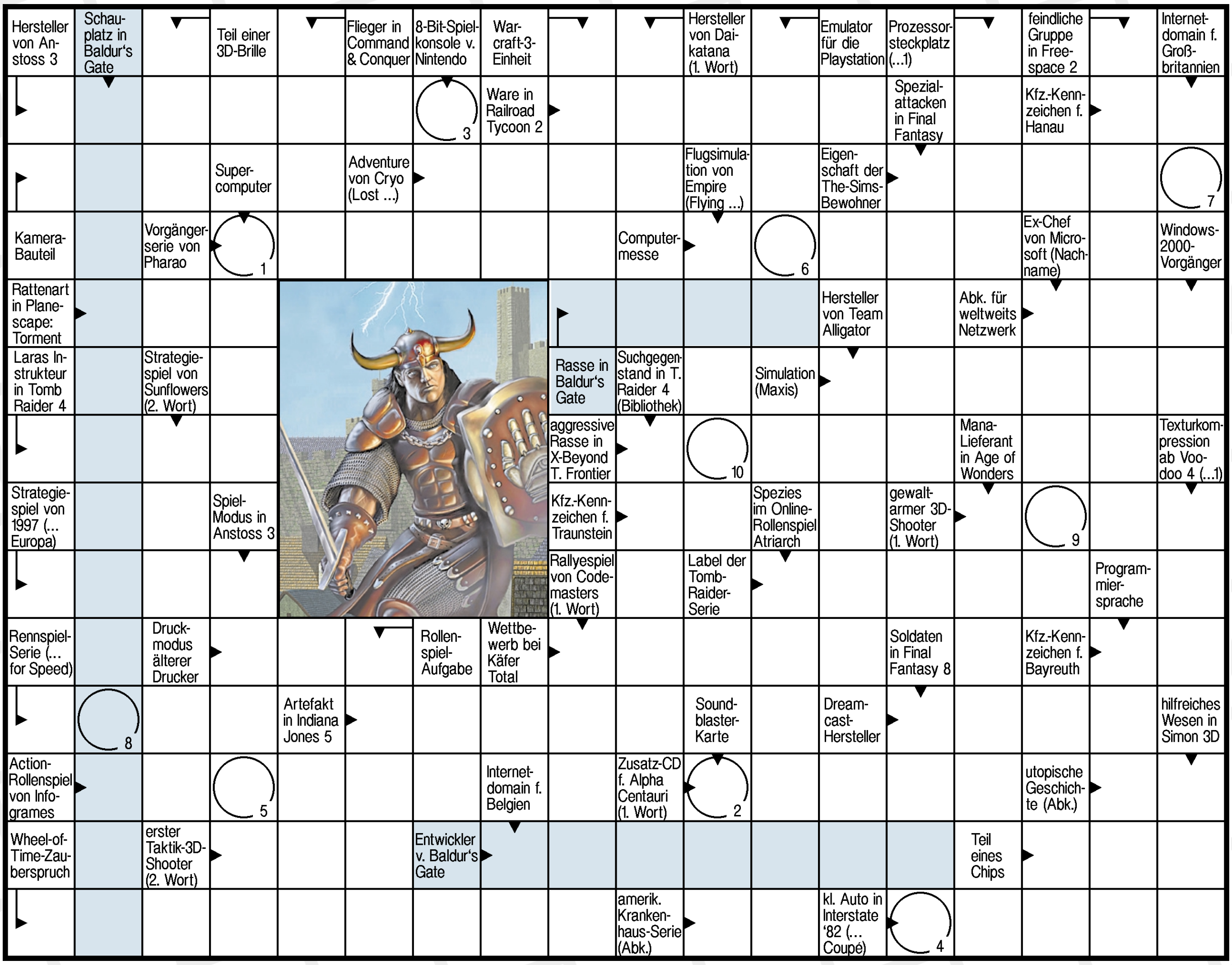
PC PLAYER WERTUNG

Hersteller: Topware
Genre: Strategiespiel
Test in Ausgabe: 12/99

SPIELSPASS 87

Rätseln und

Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (Pentium III, 500 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17”-Monitor, Guillemot 3D Prophet (GeForce 256), 20,5 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live Player 1024, uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 133 ein und schicken Sie diese dann an uns ein. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!.



1. Preis: 1 Spiele-PC im Air-Brush-Look

2. – 11. Preis: Je ein

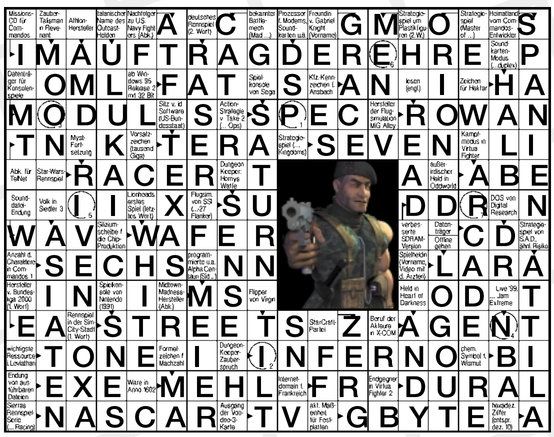
»Baldur’s Gate & Die Schwertküste«

Lösungswort:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Einsendeschluß ist der 31.03.2000, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firma Alternate und von Interplay.

Lösung des Kreuzworträtsels aus der PC Player 4/2000.



gewinnen!





ALTERNATE DAS PASST!
COMPUTERVERSAND GMBH
www.alternate.de

Gewinnen Sie diesen schicken, geairbrushten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

... und 10 mal



Gewinner aus 3/2000

Air-Brush-PC-Motiv: Final Fantasy 8
Regina Ollig, Köln
Je ein Spiel: Final Fantasy 8
Michael Hoer, Görlitz
Rainer Koch, Warendorf
Pascal Norgall, Menden
Torsten Schott, Mutterstadt

* Abbildung ähnlich

Spiele-Charts

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(4)	Unreal Tournament	Epic Megagames/GT Interactive
2	(1)	indiziertes Spiel	id Software/Activision
3	(2)	Age of Empires 2	Microsoft
4	(23)	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay
5	(3)	Half-Life (deutsch)	Sierra/Havas Interactive
6	(17)	Diablo	Sierra/Havas Interactive
7	(6)	Baldur's Gate	Interplay/Virgin Interactive
8	NEU	Anstoss 3	Ascaron
9	NEU	Final Fantasy 8	Squaresoft/Eidos Interactive
10	(5)	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts
11	(8)	Pharao	Impressions/Havas Interactive
12	NEU	The Sims	Maxis/Electronic Arts
13	(11)	Jagged Alliance 2	Topware
14	(10)	Grand Theft Auto 2	Rockstar/Take 2
15	(–)	Final Fantasy 7	Squaresoft/Eidos
16	(7)	Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts/THQ
17	(26)	Heroes of Might & Magic 3	3DO/Ubi Soft
18	(12)	SWAT 3	Sierra/Havas Interactive
19	NEU	Ultima 9	Origin/Electronic Arts
20	(–)	Outcast	Infogrames

■ Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Februar 2000

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	Anstoss 3	Ascaron
2	(1)	Age of Empires 2	Microsoft
3	NEU	Final Fantasy 8	Squaresoft/Eidos Interactive
4	(7)	Anno 1602 Königsedition	Sunflowers
5	NEU	Flughafen Manager	Take 2 Interactive
6	(5)	Pharao	Impressions/Havas Interactive
7	(2)	SWAT 3	Sierra/Havas Interactive
8	(8)	Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts/THQ
9	(3)	Tomb Raider 4	Core Design/Eidos
10	(12)	Half-Life: Game of the Year Edition	Sierra/Havas Interactive
11	(9)	Autobahn Raser 2	Davilex/Koch Media
12	(6)	Planescape: Torment	Black Isle/Take 2
13	NEU	Age of Wonders	Take 2/Interactive
14	(19)	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro Interactive
15	(10)	Unreal Tournament	Epic Megagames/GT Interactive
16	(4)	RTL Skispringen 2000	VCC Entertainment/GT Interactive
17	NEU	Dracula – Resurrection	Havas Interactive
18	NEU	Nox	Westwood/Electronic Arts
19	(11)	FIFA 2000	EA Sports
20	(14)	Thandor	Planet4/Innonics

■ Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 1.–29. Februar 2000.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von JoWood: Der Verkehrsgigant

Gewinner:
Markus Amann, Pfullingen
Robin Kraus, Suhl
Florian Lackner, Geislingen
David Tausche, Oldenburg
Ugur Ümit, Seligenstadt

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	The Sims	Electronic Arts
2	(1)	Who Wants to be a Millionaire	Disney Interactive
3	(5)	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Interactive
4	NEU	Nox	Electronic Arts
5	(6)	Age of Empires 2: Age of Kings	Microsoft
6	(8)	Rollercoaster Tycoon: Corkscrew Follies	Hasbro Interactive
7	(–)	Indiziertes Spiel	Havas Interactive
8	NEU	PBA Bowling 2	Bethesda
9	(10)	Hoyle Board Games 2000	Havas Interactive
10	(–)	Unreal Tournament	GT Interactive

■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Februar 2000.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	The Sims	Electronic Arts
2	NEU	Delta Force 2	Novalogic
3	(1)	Championship Manager: 99/00	Eidos
4	(2)	Age of Empires 2	Microsoft
5	NEU	Toy Story 2	Disney Interactive
6	(–)	Norton AntiVirus 2000	Norton/Symantec
7	(3)	Indiziertes Spiel	id Software/Activision
8	(9)	Half-Life: Opposing Force	Havas Interactive
9	(6)	Unreal Tournament	Epic Megagames/GT Interactive
10	NEU	Airport Inc.	Take 2 Interactive

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Februar 2000.

PC PLAYER GRUFT



Es stand in PC Player 5/95 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Konsolen-Dämmerung

Im Editorial vor fünf Jahren ging es um den bevorstehenden Start der PlayStation: »Die **PlayStation** ist für Fans von 3D-Action **ein sinnvolles Zweitsystem**, aber den guten alten PC kann sie schwerlich ersetzen.« Das mag stimmen, wenn man mit dem PC auch noch ein paar Briefchen schreibt. Doch Perlen wie »Silent Hill«, »Metal Gear Solid« oder »Final Fantasy 7 & 8« sorgten bei Spiele-Fans für Aufruhr und schafften teilweise sogar den Sprung auf den PC.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, hat Bill Gates höchstwahrscheinlich auf der **Computer Game Developers Conference** (siehe Bericht auf Seite XXX) in San Jose Microsofts Antwort auf die PlayStation2 vorgestellt: die **X-Box**. Hätte er sicher nicht gemacht, wenn dem PC keine Gefahr durch Sonys schicken Konsolen-Nachfolger drohen würde.

Fünf auf einen Streich

Links 386 CD	90 Punkte
NBA Live '95	85
Indiz. Spiel (LucasArts)	84
Bioforge	78
Atari 2600 Action Pack	78

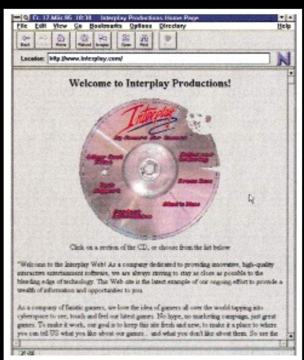


Links 386 CD

Internet-Alarm

Vor fünf Jahren war im Netz noch so wenig los, dass wir **jede neue Hersteller-Homepage** frenetisch begrüßen konnten.

Interplay gebührt die Ehre, als erste Spielefirma eine Web-Präsenz mit echten Inhalten besessen zu haben. Bei Microprose hieß es im gleichen Monat noch »under construction«.



Sensationell: die erste Interplay-Homepage.

Damals gesagt

»Fast jeder Hardware-Hersteller arbeitet mit Hochdruck an Karten, die **3D-Funktionen** beschleunigen und so eine neue Dimension von 3D-Spielen ermöglichen werden.« (Boris Schneider in 3D-losen Zeiten)

»Der heiß ersehnte neue **Perry-Rhodan-Film**, den Bernd Eichinger produzieren soll, scheint langsam Realität zu werden.« - Sehr langsam: Noch heute ist nichts von dem, was Florian Stangl schrieb, passiert. **(ra)**



Battle Isle 4



Daikatana



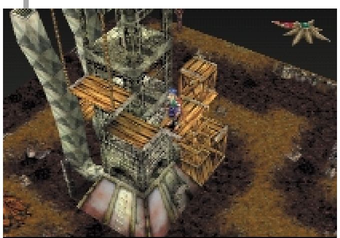
Die Siedler 4



Starlancer



Star Trek: Klingon Academy



Techno Mage

Auf diese Spiele freuen sich die Leser am meisten*

1. Diablo 2
2. Duke Nukem Forever
3. Baldur's Gate 2
4. Warcraft 3
5. Black & White

*Auswertung von über 1600 Leser-Mitmachkarten

Aktuelle Erscheinungstermine

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Anachronox	Ion Storm/Eidos	Action-Rollenspiel	2. Quartal 2000
Arcatera	Westka/Ubi Soft	Rollenspiel	2. Quartal 2000
Baldur´s Gate 2	Bioware/Interplay Interactive	Rollenspiel	September 2000
Battle Isle 4	Blue Byte	Strategie	3. Quartal 2000
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	2. Quartal 2000
Blairwitch Project	Take 2 Interactive	Action	Oktober 2000
Championship Motocross	THQ	Rennspiel	3. Quartal 2000
Clou 2, Der	Neo/THQ	Adventure	August 2000
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Rennspiel	2. Quartal 2000
Command & Conquer: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	2. Quartal 2000
Commandos 2	Eidos	Echtzeit-Strategie	4. Quartal 2000
Cultures	THQ	Strategie	August 2000
Dark Reign 2	Activision	Echtzeit-Strategie	Juni 2000
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	3D-Action	2. Quartal 2000
Deep Fighter	Criterion/Ubi Soft	Action	Juni 2000
Demonworld 2	Ikarion	Strategie	September 2000
Descent 4	Interplay Interactive	3D-Action	4. Quartal 2000
Deus Ex	Ion Storm/Eidos Interactive	Action-Rollenspiel	Juni 2000
Diablo 2	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollenspiel	August 2000
Duke Nukem Forever	3D Realms	3D-Action	Juli 2000
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	3. Quartal 2000
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adventure	Oktober 2000
Gothic	Piranha Bytes	Action-Rollenspiel	2. Quartal 2000
Grand Prix 3	Microprose Havas Interactive	Rennspiel	Juni 2000
Ground Control	Massive/Havas Interactie	Echtzeit-Strategie	2. Quartal 2000
Half-Life: Team Fortress 2	Sierra/Havas Interactive	Action-Adventure	Juli 2000
Halo	Bungie/Take 2 Interactive	Action	November 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Gathering of Developers/Take 2	Action	2. Quartal 2000
Hidden and Dangerous 2	Take 2 Interactive	Action-Strategie	4. Quartal 2000
Icewind Dale	Interplay Interactive	Rollenspiel	2. Quartal 2000
KISS Psycho Circus	Gathering of Developers/Take 2	Action	Juni 2000
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	3. Quartal 2000
Max Payne	3D Realms	Action	Dezember 2000
MDK 2	Bioware/Interplay Interactive	Action	2. Quartal 2000
Mercedes Benz Truck Racing	Synetic/THQ	Rennspiel	August 2000
Planescape: Torment 2	Interplay Interactive	Rollenspiel	November 2000
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	4. Quartal 2000
Project IGI	Eidos Interactive	3D-Action	2. Quartal 2000
Rally Racing Simulation	Ubi Soft	Rennspiel	2. Quartal 2000
Real Neverending Story, The	discreet monsters	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Rune	Gathering of Developers/Take 2	Action	September 2000
Sacrifice	Shiny/Interplay Interactive	Echtzeit-Strategie	September 2000
Siedler 4, Die	Blue Byte	Strategie	4. Quartal 2000
Simon the Sorcerer 3D	Headfirst Productions	Adventure	2. Quartal 2000
Starfleet Command 2	Interplay Interactive	Action-Strategie	November 2000
Star Trek: Klingon Academy	Interplay Interactive	SF-Simulation	Juni 2000
Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	Action	2. Quartal 2000
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	2. Quartal 2000
Starship Soldiers	Take 2 Interactive	Action-Strategie	2. Quartal 2000
Star Wars Episode 1: Obi Wan	LucasArts/THQ	Action	2.Quartal 2000
Stonekeep 2: Godmaker	Interplay Interactive	Rollenspiel	Dezember 2000
Summoner	Volition/THQ	Rollenspiel	November 2000
Sudden Strike	CDV	Echtzeit-Strategie	2. Quartal 2000
Team Fortress 2	Valve/Havas Interactive	3D-Action	Sommer 2000
Techno Mage	Sunflowers	Action-Adventure	Juni 2000
Tropica	Take 2 Interactive	Strategie	Dezember 2000
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Action	2. Quartal 2000
Vampire: The Masquerade	Activision	Rollenspiel	1. Quartal 2000
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strategie	4. Quartal 2000
You don't know Jack 3	Take 2 Interactive	Quiz-Show	2. Quartal 2000

■ **Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.**

Alle Jahre wieder ruft Microsoft die Branche nach Redmond – mit der Zeit hat sich dieser »Gamestock« genannte Event zu einer richtigen Minimesse entwickelt. Was es dort im neuen Millennium an wichtigen MS-Vorhaben zu besichtigen gab, verraten wir Ihnen hier.

Es gab mal eine Zeit, in der das bekannteste (und einzige) Microsoft-Game auf den Namen »Flight Simulator« hörte. Später versuchte der Gates-Konzern dann, ernsthaft in das Spielegeschäft einzusteigen, war aber mit Titeln wie »Close Combat« nur mäßig erfolgreich. Erst »Age of Empires« konnte das Publikum wirklich aufwecken.

In den nächsten zwölf Monaten jedoch wird sich der ehemalige Anwender- und Betriebssystem-Spezialist wohl endgültig auch in die Spitzengruppe der hochkarätigen Spieleproduzenten einreihen. Zum Schrecken der bisherigen Platzhirsche ...

Der Mehrspieler-Titel **Allegiance** und die Rollenspiel-Strategie-Mixtur **Dungeon Siege** wurden bereits in der Aprilausgabe der PC Player eingehend vorgestellt, weshalb



Dungeon Siege: Der Brückentroll will Brückenzoll – man beachte die Bogenschützen, die sich automatisch im Hintergrund aufhalten.

wir uns hier auf zwei Bemerkungen zu letzterem beschränken wollen. Anders als in unserem Preview berichtet, muss man nun doch nicht mit einer Party aus mehreren Charakteren spielen. Im Gegenteil: Dungeon-Master Chris Taylor ist besonders stolz darauf, dass der Spieler sowohl solo als auch mit einer bis zu 10-köpfigen Party durchs Unterholz brechen darf.

Das interessante Problem der Ausbalancierung des Schwierigkeitsgrades möchte Mr. Taylor dadurch in den Griff bekommen, dass er die erreichbaren Erfahrungspunkte ‡

Mech Commander 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.microsoft.com/games
- **Besonderheiten:** 26 Mech-Typen ▪ Rollenspielähnliche Charakterentwicklung ▪ Feind-Mechs können direkt im Feld übernommen werden.

Auf eins kann man sich bei »BattleTech« verlassen: Die Auseinandersetzungen der Riesenroboter nehmen nie ein Ende.

Konkret bedeutet das in diesem Strategiespiel bürgerkriegsähnliche Irrungen und Wirrungen, in welche die Nachfolgestaaten des Sternenbunds im Anschluss an die Bedrohung durch die Clans (das Generalthema im ersten MC) zu versinken drohen. Konsequenterweise wird der Spieler diesmal die Führung einer Söldnertruppe über-



Die Artillerie wurde durch Bomber-Attacken ersetzt, die Wirkung bleibt genauso zerstörerisch.



Detailreichtum in ungeahntem Ausmaß – und doch deutlich als Mech-Commander wiedererkennbar!

nehmen, die im Laufe der Kampagne für drei verschiedene Häuser tätig ist (Steiner, Davion und Liao). Im Übrigen wurde das bewährte Echtzeit-Spielprinzip beibehalten: Man steuert also eine begrenzte Anzahl von bis zu zwölf Mechs, die beliebig in Gruppen aufgeteilt werden können.

Verbesserungen im Detail wie etwa größere und übersichtlichere Bedienungselemente, auf Abruf verfügbare Minenleger und Reparatur-Trucks sowie 15 komplett neue Mech-Typen stehen den augenfälligen optischen Renovierungen gegenüber. Damit ist in erster Linie das stufenlos stark heranzoombare und nunmehr komplett dreidimensionale Gelände gemeint.

Ein Editor soll eigene Missionen ermögliche, und für die Multiplayer sind Gefechte mit bis zu acht Teilnehmern vorgesehen. **(jn)**

Mech Warrior 4

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Action-Simulation
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Internet:** www.microsoft.com/games
- **Besonderheiten:** 21 Mech-Typen, davon sechs komplett neue ■ Ausrüstung der Mechs kann verändert werden ■ Nachtmissionen

Der Vorgänger verblüffte mit den schönsten Kampfrobotern aller Zeiten und einer extrem realistischen Atmosphäre ...

Was soll da der kommende vierte Mech-Krieger eigentlich noch besser machen? Antwort: Praktisch alles noch ein bisschen schöner und toller.

Das fängt schon mit dem Gelände an, denn zwar kannte bereits die vorherige Version Höhenunterschiede, aber dennoch



Einzelheiten, Einzelheiten – man weiß kaum, wo man vor lauter Details hinschauen muss.

mutete das Terrain dort noch relativ flach an. Nunmehr gibt es jedoch richtige Berge und schroffe Höhenzüge – da hat also offensichtlich jemand »mechtig« an der Engine gefeilt.

Die Roboter selber sehen womöglich noch überwältigender aus als vorher (vor allem, wenn man die Fußmechanik in Aktion betrachtet), und das Gameplay soll einen weiteren Schritt in Richtung auf Action gehen. Das bedeutet nicht, dass der Battle-



Jetzt auch alpine Einsätze – im Vordergrund ein Mech mit aktivierten Sprungdüsen.

Tech-Hintergrund im Allgemeinen und die Story im Besonderen vernachlässigt werden. Im Gegenteil: Das Spiel ist eng in den Davion/Steiner-Bürgerkrieg der 3060er-Jahre eingebunden, wo Sie als Letzter Ihres Clans um Ihr Erbe zu kämpfen haben.

Damit einhergeht eine freiere Kampagnenstruktur. Das traditionelle Briefing hat ausgedient, der Spieler entscheidet jetzt selbst, wo er mit welchem Materialeinsatz gegen welche Gegner antreten will. Multiplayer sollen etwa sogar in der Lage sein, ihre eigenen Missionen zu kreieren ... **(jn)**



Nein, das sind wirklich KEINE Taschenlampen ...

Masters of Microsoft

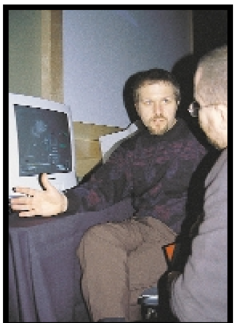
Als Headhunter war Ed Fries, der Boss von Microsofts Spiele-Abteilung, schon mal äußerst erfolgreich: In den letzten Jahren versammelte er Leute wie **Chris Roberts** (Wing Commander), **Jordan Weisman** (MechWarrior), **Chris Taylor** (Total Annihilation), **Bruce Carver** (Links) oder **Bruce Shelley** (Age of Empires) um sich. Jüngster Neuzugang ist **Alex Garden**, der Mann hinter »Homeworld«. Leider ließ sich Alex trotz Wein, Weib und Gesang nicht dazu hinreißen, uns seine Pläne zu verraten. Nur eins konnten wir ihm aus der Nase ziehen: dass es eine richtig große Überraschung werden soll ...

Microsoft gamestock

unter den jeweils beteiligten Helden aufteilt. Wer mit mehreren Charakteren spielt, wird also seltener Level-Steigerungen erleben, wer dem Solo-Abenteuer frönt, wird schneller stark und kann so den Nachteil der Einsamkeit ausgleichen.

Zumindest theoretisch – ob das hingegen in der Praxis zufrieden stellend funktioniert, wird sich zeigen müssen. Wir möchten aber davon abgesehen noch auf ein besonders cooles Feature hinweisen, in das wir uns beim Probespiel sofort verliebt haben: nämlich das Pack-Muli! Leute, die gern als manische Sammler durch die Landschaft ziehen, können nämlich ein Maultier in die Party aufnehmen, welches mit dem Problem des begrenzten Inventars radikal aufräumt.

Einen guten Eindruck macht **Baseball 2001**, welches aber hier zu Lande doch eher für Randgruppen interessant sein dürfte. Ein deutlich breiteres Publikum wird der **Combat Flight Simulator 2** ansprechen. Der Titel glänzt mit außerordentlich detaillierten Flugzeug-Grafiken, weist aber nach wie vor die traditionellen Schwächen bei der Landschaftsdarstellung auf. Nunmehr im pazifischen Raum gilt es erneut, zunächst als blutiger Anfänger Luftkämpfe am laufenden Meter zu bestehen, um schließlich als Flieger-Ass in die Geschichte einzugehen.



Mech-Piloten unter sich: Joe in Aktion.

Kosmische Strategen sollten jetzt aufmerksam mitlesen: **Conquest: Frontier Wars** ist ein SF-Eroberungsspiel in Echtzeit. Die auf einer Ebene angeordneten (also nicht wirklich dreidimensional beweglichen) Raumflotten können drei sehr verschiedenen Rassen gehören, es sind entsprechende Kampagnen ebenso geplant wie das freie Spiel auf einer zufallsgenerierten Karte.

Ressourcenwirtschaft ist erforderlich, Conquest stellt also kein reines Militärtaktik-Spiel dar. Sechzehn Sonnensysteme sorgen für Abwechslung, während so genannte »Fleet Officer« als KI-Helferlein die Klein-Klein-Entscheidungen übernehmen.

Links 2001 dürfte sich mit seiner komplett neuen Engine sowie mit der »Virtual Golf Tour«, bei welcher der Sieger reale 100000 Dollar einsacken kann, als Traum aller Golfer entpuppen. In **Midtown Madness 2** geht es darum, durch die Zentren von London und San Francisco zu brausen. Die



Midtown Madness 2: Die Straßen von San Francisco ...

‡ Crashkurs-Missionen sollen ein Kampagnen-Feeling für Solospieler schaffen, während bis zu acht Multis via Netzwerk oder Gaming Zone gegeneinander antreten dürfen.

Von Interesse war schließlich noch ein Round-Table-Gespräch, bei dem **Alex Garden** die Auffassung vertrat, dass man als Entwickler nur das tun sollte, was man auch wirklich gut machen kann. **Chris Taylor** und andere verwiesen demgegenüber darauf, dass der kontinuierliche Spielfluss nie unterbrochen werden sollte. Auch das Betreten eines Dungeons dürfe zum Beispiel keine Ladezeiten nach sich ziehen. **Ed Fries** leitete die momentane Flaute des Adventures daraus ab, dass dieses Genre zumeist recht lineare Spiele hervorbringt, die dem Spieler wenig Möglichkeiten offenlassen.

Tja, und wenn Sie jetzt zu Recht ein paar Worte zu **Star Lancer** vermissen, dann sei Ihnen unser gesondertes Preview zu diesem tollen Weltraum-Shooter empfohlen. **(jn)**

■ **Hersteller:**	Microsoft
■ **Allegiance:**	Online-Action, Frühjahr 2000
■ **Baseball 2001:**	Sport, Frühjahr 2000
■ **Combat Flight Simulator 2:**	Flugsimulation, 4. Quartal 2000
■ **Conquest: Frontier Wars:**	Echtzeitstrategie, 4. Quartal 2000
■ **Dungeon Siege:**	RollenspielStrategie, 2001
■ **Links 2001:**	Sport, Herbst 2000
■ **Midtown Madness 2**	Rennspiel, Herbst 2000



Conquest: Jedem das seine – dieser Planet ist der meine.

Loose Cannon

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Digital Anvil/Microsoft
- **Genre:** Action-Rennspiel
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.digitalanvil.com
- **Besonderheiten:** Strategischer Ego-Shooter und Rennspiel in einem ■ Akkurate Umsetzung real existierender Städte ■ 15 Fahrzeuge, sechs Waffen

Rennspiel und strategischer Ego Shooter in einem – wer hat davon nicht schon geträumt?

Die Zukunft im Jahre 2016 besteht nicht etwa aus einem hochtechnologisierten Vergnügungsvolk, sondern aus heruntergekommenen Häuserfassaden, unzähligen Schurken und einer hoffnungslos unterlegenen Polizeipräsenz.

Wie gut, dass es Söldner wie Sie gibt, die sich für ein paar Moneten mal eben zur polizeilichen Unterstützung anheuern lassen. In



Die Städte sind ihren realen Vorbildern beeindruckend detailliert nachempfunden worden.

»Loose Cannon« übernehmen Sie die Rolle von Ashe, der bei seiner Auftragssuche kreuz und quer durch die Straßen von neun US-Städten brettert. Sie haben jeweils Zugang zu einem Städte-Block, wie anfangs beispielsweise Los Angeles, San Francisco und Sacramento. Im späteren Verlauf folgen die Ostküste und die Gegend um Texas mit jeweils drei weiteren Städten. Über den Polizeifunk erhalten Sie Angebote, die umso mehr Geld ausschütten, je schwieriger sie zu bewältigen sind. Gelangen Sie an einen Punkt der Auseinandersetzung, beharken Sie die Gegner entweder mit den Bordwaffen oder steigen aus dem Fahrzeug und treten den Störenfrieden in den Hintern.

KLEIN ABER FEIN

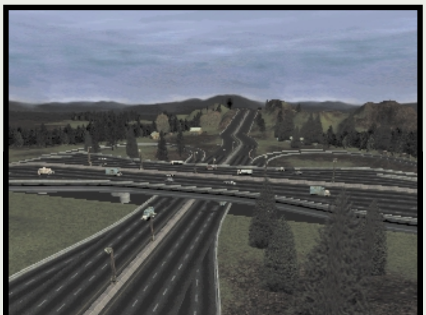
Das große Vorbild von Loose Cannon ist »Auto Duel«, das 1986 von Origin veröffentlicht wurde. In der Rollen- und Rennspielmischung war es übrigens möglich, das Origin-Hauptgebäude in Austin dem Erdboden gleichzumachen. Selbiger Gimmick soll auch in Loose Cannon auftauchen.



Rennspiele mit hohen und übereinanderliegenden Brücken sind an einer Hand abzuzählen – Loose Cannon gehört dazu.

Probespiel

Die Städte sind sehr detailliert ausgefallen und die per Zufall zugewiesenen Missionen spielten sich überaus abwechslungsreich. In der Vorführung rasten wir mit dem Auto und ein paar Verfolgern zu unserem Einsatzort außerhalb der Stadt. Auf dem Weg dorthin schüttelten wir die Kletten ab und stiegen kurz vor dem Missionsziel aus dem Fahrzeug, wechselten die angeschossenen Reifen und machten uns zu Fuß auf den Weg. Am Terroristenfort angekommen, zückten wir die Scharfschützenwaffe und schlichen uns ins feindliche Territorium. In einem späteren Einsatz verhinderten wir per Jeep den Start eines Flugzeuges, indem wir ihm auf der Rollbahn entgegenbrausten. Im Mehrspieler-Modus dürfen acht Spieler teilnehmen – allerdings nur im Deathmatch – eine kooperative Variante ist vorerst nicht geplant. Für ungebremsten Spielspaß empfehlen wir sicherheitshalber 256 MByte RAM und einen Pentium III/Athlon 500+ MHz samt schneller Grafikkarte. **(jr)**



Die Distanz zwischen zwei Städten besteht aus Teer, nicht aus Ladezeiten.

Motocross Madness 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Rainbow Studios/ Microsoft
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** Sommer 2000
- **Internet:** www.rainbowstudios.com
- **Besonderheiten:** Karriere-Modus mit Hatz nach Geld ■ 6x höherer Detailreichtum als im Vorgänger

Mit jeder Menge Verbesserungen geht die Hals- und Beinbruch-Simulation demnächst in die zweite Runde.

Bereits der erste Teil überzeugte mit sattem Sound, viel Spielwitz und lang anhaltender Motivation. Daran knüpfen die Rainbow Studios natürlich in der Fortsetzung an und zeigten uns, dass es doch noch einiges zu verbessern gab.

So hält neuerdings ein Karriere-Modus Einzug, in dem Sie mit gewonnenem Geld nach schnelleren Motorräder schielen und sich vom Rookie zum Supercross-Star hocharbeiten. Bei unserer Spritztour fiel uns gleich die Vielzahl an verschiedenen Gewächsen auf. Jedenfalls sah alles ein paar Ideen realistischer als im ersten Teil aus. Und bei den beliebten Stunts lernten die Alter-Egos neue Kunststücke hinzu. Wer sich mehrere Stunts hintereinander aus dem Kreuz leiert, kassiert einen dicken Bonus. Die 100 besten Online-Spieler bekommen übrigens ein Ranglisten-Schildchen (von eins bis 100) auf die digitale Heizmaschine gepatched, vor der sich restliche Online-Biker fürchten sollten. **(jr)**



Wenn das kein Hit wird. Der Detailreichtum wurde zum Vorgänger enorm gesteigert.

Crimson Skies

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Zipper Interactive/ Microsoft
- **Genre:** Action-Flugsimulation
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Internet:** www.crimsonskies.com
- **Besonderheiten:** Eine lineare Kampagne bestehend aus 24 Missionen ■ Zwölf exotische Flugzeuge

Bei »Crimson Skies« hat man seinen Spaß auch ohne das Studium einer Flugsimulations-Bibel.

Man stelle sich ein gewöhnliches Kampfflugzeug aus dem zweiten Weltkrieg vor, erweitere es mit haufenweise Raketen, Maschinengewehren und Bomben. Hinzu kommen überdimensionierte Motoren im besten Star-Wars-Racer-Stil und ein aerodynamisches Retro-Cockpit.

Unterm Strich kommt dabei Ihr fliegbarer Untersatz in Crimson Skies heraus, der neuen Action-Flugsimulation von Zipper Interactive. Im Jahre 1937 fliegen Sie als Luftpirat durch ein wirtschaftlich arg gebeuteltes Amerika. Flugsimulations-Anfänger und Action-Fans dürften damit sofort ihren Spaß haben – einen Strömungsabriss gab es nämlich nicht und auch sonst ließen sich die Kisten sehr leicht steuern. **(jr)**



Flugzeug-Elemente aus dem zweiten Weltkrieg wurden in Crimson Skies recycled.

Microsoft gamestock

Zukunftsaussichten

Dass bei Microsoft nicht nur eine Handvoll, sondern gleich **500 Leute** über **neuen Technologien** brüten, wurde uns in einem besonderen Vortrag enthüllt. In der Firmenzentrale in Redmond befinden sich die Labors, in denen Forscher gleichzeitig an über 30 verschiedenen Projekten tüfteln. Natürlich standen in dem Vortrag die für Spieler wichtigen Entwicklungen im Vordergrund. Für den Referenten Rick Rashid steht heute schon fest, welche Technologien in künftigen Spielen enthalten sein werden. So sollen **Video-Texturen** im ganz großen Stil ihren Einzug halten.

Als Beispiel diente ein Aquarium, in das animierte Objekte Stück für Stück eingefügt wurden. Zunächst stellte man ein unbewegtes Objekt (der Aquarium-Block) dar – darauf folgten ein animierter Fisch und animierte Gewächse. Eigentlich handelt es sich dabei nicht um ein Video, sondern um eine Ansammlung einzelner Animationen. In künftigen Spielen soll diese Speicher- und Bandbreiten-freundliche Lösung dann integriert sein.

Weitere Verbesserungen finden in der realistischen Darstellung von **Gesichtern** und deren **Animationen** statt. Ebenso soll sich die Qualität der **künstlichen Sprachausgabe** so sehr steigern, dass beinahe kein Unterschied mehr zu normaler Sprachausgabe zu hören ist. Auch hier hat man sich das Ziel gesetzt, mit möglichst wenig Daten einen dennoch realistischen Effekt zu erzeugen.

Gegen Ende des Vortrags sinnierte Rick Rashid noch über die Situation, wie sie in ein paar Jahren anscheinend vorherrschen wird:

a) Grafik, die der Realität annähernd ebenbürtig ist.

b) Beinahe unbegrenzte Speicherkapazität (in etwa zweieinhalb Jahren soll laut Rashid in jedem Computer eine Festplatte mit einem Terabyte Speicherplatz enthalten sein – da sind wir mal gespannt – und ...

c) ... eine beinahe unbegrenzte Bandbreite, die auch größere Datenmengen im Nu durch die Leitungen scheucht. Schöne neue Welt. **(jr)**

Hardware

Gleich drei neue Eingabegeräte sind bei Microsoft derzeit in der Mache, welche die erfolgreiche Produktpalette erweitern sollen.

Hmmm, welches Spiel-Genre haben wir mit unserer Hardware eigentlich noch nicht abgedeckt? – dachten sich die Redmonder und entwickelten den »Strategic Commander«, der sich als ideales Eingabegerät für ehrgeizige Echtzeit-Strategiespieler anpreist.

Ebenfalls neu ist der überarbeitete Rüttel-Joystick namens »SideWinder Force Feedback 2« und zu guter Letzt zockten wir eine Runde Unreal Tournament mit dem »SideWinder Game Voice-Headset«. Bis zum Erscheinungstermin im Oktober legen die Produktdesigner noch ein wenig die Feilen an, wodurch sich die endgültigen USB-Eingabegeräte in ihrem Erscheinungsbild etwas von unseren Fotos unterscheiden dürften.



Die optimale Steuerung für ehrgeizige Echtzeit-Strategen: Der SideWinder Strategic Commander. Auf die Buttons lassen sich insgesamt 72 Tastaturkürzel legen.

SideWinder Strategic Commander

Wer in einer Online-Runde »Starcraft« gerade drei Einheiten großgezogen hat und plötzlich von einer Gegnerhorde überrollt wird, der lernt schnell die Verwendung von Hotkeys zu schätzen. Damit spielt es sich nämlich gleich viel effizienter. Gibt es da noch eine wirksamere Methode? Eigentlich nicht, aber Microsoft möchte es mit dem »Strategic Commander« versuchen. Der Maus-ähnliche Brocken dient als zusätzliches Eingabegerät zum obligatorischen Nager und wird von der linken Hand bedient. Die Unterseite bleibt fest auf dem Tisch stehen, während der obere Teil mit den sechs Buttons nach links und rechts drehbar ist. In erster Linie dient diese Funktion zur Rotation der Karte in Echtzeit-Strategiespielen. Andere Genres wie beispielsweise Ego-Shooter (Direkt-Belegung der Waffen auf die Buttons und mehr) werden ebenfalls dadurch bereichert. Natürlich wurde der obligatorische Shift-Button nicht vergessen. Er lässt die Anzahl der Funktionen auf satte 72 Hotkeys hochschnellen. Man bemüht sich bei Microsoft für die populärsten Spiele vordefinierte Konfigurationen mitzuliefern – die Hotkeys der restlichen und neueren Titel lassen sich mit Hilfe des integrierten Speicher-Knopfs (ohne umständliche Menü-Akrobatik) direkt im Spiel belegen. Der Preis wird nach dem Erscheinen voraussichtlich 120 Mark betragen.



Diesmal ohne Lüfter, dafür aber mit stärkeren Rütteleffekten: Der Sidewinder Force Feedback 2.

SideWinder Force Feedback 2

Der damals erste »Force Feedback Joystick« geht bei Microsoft in die zweite Runde. An Neuerungen kamen ein integriertes Netzteil, stärkere Kraft-Effekte und ein verbesserter Coolie-Hat hinzu. Weggelassen wurde hingegen der nervige Lüfter – hoffentlich führt allzu langes Spielen dann nicht zu einer Überhitzung und damit verbundener Fehlfunktion des Knüppels. Aber den Entwicklern bleibt ja bis zur Veröffentlichung im Oktober noch ein wenig Zeit übrig. Ansonsten fiel das Design des Schubreglers noch etwas griffiger aus. Zum Preis von voraussichtlich 200 Mark wandert der aufgebohrte Grobmotoriker dann über die Ladentische.

SideWinder Game Voice



Sprechend spielen erlaubt das SideWinder Game Voice.

Keine absolute Neuheit, aber immerhin eine verbesserte Verschmelzung von bisher eher als Nischenprodukten laufenden Artikeln ist das »SideWinder Game Voice«. Bestandteile davon sind ein Stereo-Kopfhörer mit Mikrofon und eine kleine Box mit acht Knöpfen, die Sie auf den Tisch legen. Damit verständigen Sie sich nun per Sprache, nachdem Sie zuvor über ein Windows-Menü die gewünschten vier Gesprächspartner festgelegt haben (eine Anordnung von vier Gruppen mit jeweils 16 Teilnehmern ist maximal möglich). Natürlich können Sie auch Ihren Senf an alle beteiligten Spieler weitergeben. Mit dem Team-Button ist beispielsweise auch eine gezielte Unterhaltung mit Mitgliedern in einem Unreal-Tournament CTF-Match möglich. Zudem ist es realisierbar, Ihre Spiele so zu konfigurieren, dass Sie mit einem verbalen Kommando (baue Basis, Fenster schließen) eine Aktion hervorrufen. Voraussichtlicher Preis: circa 140 Mark. **(jr)**

Messebericht: CeBit 2000

Viel Lara, wenig Voodoo



Vom 24.2 bis 01.03. durften etwa 750 000 Besucher die Produkte von rund 7800 Ausstellern begutachten.

Für hartgesottene Spieler stellt die CeBit inzwischen kein Mekka mehr dar. Technik-Begeisterte kamen in Hannover aber dennoch auf ihre Kosten.

Um es gleich auf einen Punkt zu bringen: Auf die diesjährige CeBit hätten Spieler gut und gerne verzichten können. Zwar gab es auf den Messeständen der Grafikkartenhersteller ein paar neue Demos zu bestaunen – doch von neuer Spiele-Hardware, die auch in Aktion zu sehen war, fehlte so gut wie jede Spur. Die Hersteller stellten brav ihre derzeitige Produktpalette vor und ließen sich in Pressegesprächen ein paar Details zu künftigen Reißern entlocken. In seltenen Fällen durften Journalisten auch einen Blick auf künftige Hardware werfen, so zum Beispiel am Stand von ...

3Dfx

Während auf dem 3Dfx-Stand in Halle 9 bisher ungesehene Demos (Star Trek Voyager Elite Force, Vampire: The Masquerade, Dark Reign 2) auf Voodoo-3-Grafikkarten liefen, wurde in einem stillen Kämmerlein die **Voodoo 5-5500** (AGP, 2x VSA-100 Chip, 64 MByte RAM) in Aktion präsentiert. Auf einem Apple-Computer flitzte der Racer von LucasArts, während man daneben durch iD-Softwares neuestes Werk hopste. Wir konnten uns einen ersten Eindruck vom **T-Buffer**-Weichzeichner und der **Full-Screen-Anti-Aliasing**-Kantenglättung (FSAA) des **VSA-100-Chips** verschaffen. Der T-Buffer soll dank verwaschener Darstellung den Eindruck einer Spielfilmwelt vermitteln. Ob das neue Technik-Schmankerl bei den Spielern auf hohe Akzeptanz stößt, wird sich zeigen. Bei Profi-Spielern wird der Effekt aus ehrgeizigen Gründen wohl standardmäßig ausgeschalten bleiben. In Q3 jedenfalls zogen die Spieler einen Streifen hinter sich her – im Solospieler-Modus mag das ganz schön sein, doch in einem Wettbewerb wird wohl niemand damit spielen. Doch zum Glück wird der T-Buffer abschaltbar sein. Eine weitere neue Fähigkeit des VSA-100 ist das FSAA, das lästige Treppcheneffekte aus der Welt schaffen soll. Die Demonstration sah sehr vielversprechend aus. Bei kantigen Begrenzungsflächen rechnet der VSA-100 einfach ein paar Pixel dazu und glättet die Darstellung. Sehr schön. Auch dieser Effekt ist abschaltbar, wobei die Bildwiederholrate nach Aktivierung glücklicherweise konstant bleibt. Offiziell kündigte 3Dfx vorerst die Modelle Voodoo 4-4500 (AGP/PCI, 32 MByte RAM, 1xVSA-100), Voodoo 5-5000 (AGP/PCI, 32 MByte RAM, 2xVSA-100) und die Voodoo 5-5500 (AGP, 64 MByte RAM, 2xVSA-100) an.

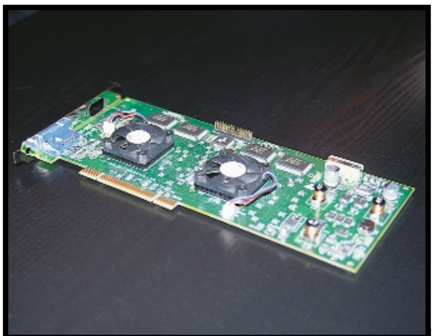
Die **Hauptattraktion** am 3Dfx-Stand trat jedoch nicht mit Chips und Speicher, sondern mit üppiger Oberweite auf ...

Lara Weller

Das offizielle Tomb-Raider-Model namens Lara Weller sorgte nämlich bereits vor ihrem Auftritt für eine massive Ansammlung lechzender Fans. Als es dann so weit war, verschwand die Amazone für kurze Zeit im Blitzlichtgewitter der Presse und präsentierte sich danach in luftiger Höhe dem grölenden Publikum. Während ihres Auftritts schleuderte Lara ein paar heiß begehrte T-Shirts, Autogrammkarten und 3Dfx-Mützen in die Menge.

Creative

Bei Creative präsentierte man neben der gesamten Produktpalette auch die kürzlich angekündigten MP3-Abspielgeräte. Herumhantieren durften die Besucher mit dem **Digital Audio Player II MG** und der **DAP Jukebox**. Beim DAP-II-MG handelt es sich um den



Die Voodoo 5-5500 mit zwei VSA-100 Prozessoren erlebten wir im stillen Kämmerlein von 3Dfx.





Am 3Dfx-Stand war dank neuester Spieledemos und dem Tomb-Raider-Model Lara Weller die Hölle los. Zu ergattern gab es signierte Autogrammkarten, Mützen, T-Shirts oder gar ein Bild zusammen mit Lara. :)



Einen riesigen Stand präsentierte Elsa und ließ die Besucher mit Revelator-3D-Brille zocken.

Nachfolger des hier zu Lande nie erschienenen Nomad MP3-Players. An Eigenschaften weist er 64 MByte Onboard-Flash-Speicher auf, der über den integrierten Smart-Media-Slot mit weiteren 64 MByte aufrüstbar ist. Wahlweise lassen sich damit auch bis zu vier Stunden Sprache aufzeichnen. Eine Besonderheit des DAP-II-MG stellt der integrierte FM-Tuner dar, der 20 programmierbare Sender bereit hält. Mitgeliefert werden zudem eine **USB-Dockingstation**, welche die Akkus auflädt und eine **Kabelfernbedienung**, die man sich an die Kleidung klemmen darf. Die DAP-Jukebox wartet hingegen in der Größe eines tragbaren CD-Players auf. Grund dafür ist die integrierte, mit **6 GByte** sehr groß ausgefallene Festplatte. Auch damit ist eine Sprachaufzeichnung möglich: insgesamt 2600 Stunden. Aber auch normale Daten sind auf dem portablen Gerät speicherbar. Zum bequemeren Gebrauch liegt eine **Infrarotfernbedienung** bei.

Videologic

Über die Spezifikationen des neuen **Power VR3**-Grafikchips hielten sich die Videologic-Jungs noch sehr bedeckt. Fest steht, dass der neue Chip von ST Microelectronics kommt und den Namen **Kyro** tragen wird. Wir durften zwar eine erste Grafikkarte mit dem Chip sehen, doch in Aktion trat sie leider nicht und ein Foto war ebenso wenig erlaubt. Wir bleiben dennoch am Ball und berichten darüber, sobald weitere Details verfügbar sind.

Terratec

Wie schön wäre es doch, aus Radioübertragungen eigene MP3-Dateien anzulegen – dachte sich Terratec und stellte prompt eine Steckkarte vor, die dazu in der Lage ist. Die **MP3-OnAir-Karte** gibt dem Benutzer die Möglichkeit Digital-Audio-Broadcasting-Sendungen – kurz **DAB** – als MP3-Dateien aufzunehmen. Zwar ist die Anzahl der Radiostationen mit digitaler Übermittlung noch recht begrenzt – doch sieht man bei Terratec dort einen wachsenden Markt.

ATI

Bei ATI gab es erste Details zum neuen Grafikchip, der dem GeForce-Nachfolger locker Paroli bieten soll. Das geht natürlich nicht ohne genügend Leistung und ein paar neue Eigenschaften, nach denen sich die Spieler und vor allem die Spiele-Programmierer die Finger lecken sollen. Zunächst steigert ATI die Polygonrate von durchschnittlich 900 auf circa 9000 Polygone. Das wird mit Hilfe der **Charisma Engine** getauften Technologie ermöglicht, die mit der »Keyframe Interpolation« und erweitertem »Vertex Skinning« weitere Verbesserungen hervorbringt. Bei der Keyframe-Interpolation handelt es sich um eine Technik, die Animationen, insbesondere die Mimik einer Spielerfigur verblüffend echt realisieren soll. Das Vertex-Skinning kümmert sich mit vier Matrizen beispielsweise um einen realistischen Ablauf beim Bewegen des Armes einer Spielfigur.

Während in heutigen Spielen bei der Armbewegung auf Grund weniger Matrizen öfters Mängel in Form von durchsichtigen Polygonen zu erkennen sind, soll das Vertex-Skinning mit vier Matrizen auch hier für gehobenen Realismus sorgen. Eine weitere Verbesserung fasst unter dem Oberbegriff **Pixel Tapestry Architecture** mehrere neue Tricks zusammen. Der kommende ATI-Chip wird in der Lage sein, drei gefilterte Texturen auf ein Pixel zu werfen, was ebenso den Realismus anhebt. Auch am Bump-Mapping haben die ATI-Entwickler gefeilt: Das »Cubic Mapping« erlaubt die Unterbringung von sechs reflektierenden Texturen auf einem Objekt. Der Effekt sah jedenfalls sehr beeindruckend aus. Ob Spieleprogrammierer davon aber je Gebrauch machen, ist eine andere Frage. Sollte ATI all diese Versprechungen einhalten und gleichzeitig die Füllraten ordentlich steigern, dürfen sich nVidia, 3Dfx und Co. warm anziehen. **(jr)**



Bei Creative gab es die neuen Nomad MP3-Player zu sehen. Links die DAP-Jukebox, rechts der Nomad 2 und in der Mitte der Vergnügungstunnel.



Microsoft zeigte an einem einzigen Rechner, dass man unter Windows 2000 auch spielen kann.

Die Profis



Abendstimmung in San Jose: Fast rund um die Uhr tauschten sich drei Tage lang Spielemacher aus aller Welt freimütig aus.

Woran arbeiten die besten Spieledesigner? Fragen Sie doch mal einen. Auf der 14. Game Developers Conference in San Jose, Kalifornien, liefen gleich 10 000 davon herum – und Sie haben nur drei Tage Zeit!

Einmal im Jahr treffen sich die besten Spieledesigner der Welt zur Game Devolpers Conference (GDC), um voneinander zu lernen und über neuen Ideen zu brüten – und das ganz ohne Konkurrenzkampf.

Das Interesse ist enorm: Versammelten sich noch 1987 gerade mal 24 Leute im Wohnzimmer des Konferenzgründers, drängten diesmal rund 10 000 Teilnehmer in Vorträge, Diskussionsrunden und Kneipen.



Hoppla, wer sitzt denn da links hinter uns? Wenn das mal nicht Bruce Shelley (»Age of Empires«) ist.

Leute

Wer zum ersten Mal auf der GCD ist, reibt sich alle paar Minuten die Augen: Sitzt da nicht Tim »Tentakel« Schafer? Und ist das da vorn nicht »Tetris«-Erfinder Alexey Pajitnov? Und wen soll ich mir jetzt anhören? Ray Muzyka (Bioware), der über die Probleme und Erfolge der »Baldur's Gate«-Entwicklung spricht? Die Sega-Ikonen Yu Suzuki (»Out Run«, »Virtua Fighter«, »Shenmue«) und Tetsuya Mitsuguchi (»Sega Rally«, »Space Channel 5«) erklären lassen, warum sie statt Renn- und Prügeltitel jetzt Rollen- und Tanzspiele entwickeln? Oder Michael Land und Peter McConnell (die beide so ziemlich alle LucasArts-Titel der Neuzeit vertont haben) lauschen, die erstmals nach zehn Jahren die Geheimnisse des iMuse-Soundsystems lüften? Planen Sie gut, denn von neun bis sieben laufen im Stundentakt bis zu 24 Vorlesungen parallel. Obendrein bleibt man öfter auf einen Schwatz mit alten Bekannten auf den Gängen oder der Expo-Hall stehen, in der Spielefirmen Jobs anbieten und Hardware-Hersteller um die Gunst der Entwickler buhlen. Ein paar Designer haben wir allerdings vermisst: Sid Meier, John Romero, Richard Garriott und John Carmack liefen wenn, dann nur gut getarnt durch das San Jose Convention Center.

Trends

Bob Bates (Legend Entertainment) und Hal Barwood (LucasArts) sind sich einig: In einem Spiel kommt es mehr denn je auf eine gute



Deutsche spielen eine Rolle: links Thomas Wendt (»Arcatera«) und rechts Guido Henkel (»Planescape: Torment«).



Werbung mit Gospel-Chor: Wildtangent (www.wildtangent.com) bieten 3D- und Soundkartenunterstützung für Java-Onlinespiele.

Story an. »Dann macht es auch nichts, wenn der Titel streng genommen linear ist«, so Barwood, »denn einen Helden wollen wir alle verkörpern.« Adventure-Veteran Bates, der zum ersten Mal in seiner Designer-Karriere an einem Action-Titel arbeitet, stimmt zu: »Hauptsache, die Geschichte ist spannend. Niemand will in seiner Freizeit den Alltag nacherleben.« Warum sind Adventures ausgestorben, wollen wir von ihm wissen. Bob antwortet kurz und auf den Punkt: »Zu viele schlechte Puzzles, zu viele schlechte Geschichten, zu hohe Produktionskosten.« Und warum jagte »Indiana Jones« im neuesten Spiel als Lara-Kopie um die Welt? »Wo würde man in einem 3D-Shooter Schlapphut und Peitsche sehen?«, fragt Hal Barwood zurück. Guter Punkt. Bei einer Podiumsdiskussion zum Thema Spieldesign und -kultur grübelt Warren Spector (Ion Storm): »Wir können heute zum ersten Mal eine Welt total realistisch simulieren – aber wollen wir das überhaupt noch? Macht das überhaupt noch Spaß?« Es kommt scheinbar nicht allein auf den Realismus an: »Tetris nimmt mich mehr gefangen als Doom«, so Richard Garfield, Erfinder der »Magic the Gathering«-Karten.

Gewalt in Spielen ist gerade in den USA ein Thema. Lorne Lanning von Oddworld Inhabitants dazu: »Wenn ich einem Jungen einen 3D-Shooter zeige und sage: Knall alle ab, dann sagt er: cool. Ein Mädchen fragt: warum?« In allen Spielen werde andauernde Gewalt andauernd belohnt und »da macht es keinen Unterschied, ob Mario seinen Gegnern auf den Kopf springt oder ich sie in Quake mit dem Raketenwerfer erledige. Wollen wir als Designer diesen Mechanismus überhaupt ändern?«

Ein ganz neues Erlebnis könnten episodenhafte Spiele werden: Wie bei einer TV-Serie unterhält sich am nächsten Tag das ganze Büro über den letzten Level eines Spiels. Neben der Logic Factory (»Seeker«) arbeitet auch Lee Sheldon (»The Riddle of Master Lu«) an einem solchen Projekt. Sony denkt ebenfalls über dieses Format nach.

Hardware

Während nVidias GeForce-Grafikkarte zur Zeit auf der Sonnenseite des Lebens steht, machen sich die Angreifer startklar. Ursprünglich sollte eine Firma namens Gigapixel die Grafikkarte der X-Box (siehe Kasten) herstellen. Dies scheiterte daran, dass die Jungs die Entwick-



Den Preis für das coolste T-Shirt gewinnt souverän Ex-Infocomler Steve Meretzky, zur Zeit bei THQ.

lungs-Umgebung nicht rechtzeitig hinbekamen. Schade, denn »Quake 3 Arena« (1024x768, 32-Bit-Farben, Pentium III/600) lief auf Giga3D-Architektur inklusive Anti-Aliasing (Kantenglättung) mit 30 bis 20, auf einer GeForce-Karte nur mit 20 bis 13 Bildern pro Sekunde.

Deutlich gedämpfte Stimmung bei AMD, dem ursprünglichen Lieferanten der X-Box-CPU. Auf Microsofts Entscheidung zu Gunsten von Intel angesprochen, meint Byron Longmire, Division Planning Manager bei AMD: » Dazu sollten Sie Microsoft befragen.« Ah ja.

Spieler dürfen sich trotzdem freuen: Mit vor ein, zwei Jahren noch unvorstellbaren Hardware-Möglichkeiten, Microsofts erster Spielekonsole und mächtig kreativen Designern sieht die Zukunft äußerst rosig aus. **(ra)**

Die X-Box: Microsoft will in den Konsolenmarkt

VIDEOS AUF CD A

Gestandene Programmierer schwangen sich am ersten Konferenztag schon ungewöhnlich früh aus den Hotelbetten – schließlich sollte kein geringerer als Microsoft-Vordenker Bill Gates das lange Rätselraten um die X-Box, Microsofts Spiele-Konsole auf PC-Basis, beenden. Bereits eine Stunde vor Öffnung der Stadthalle von San Jose wanden sich zwei mehrere hundert Meter lange Schlangen um das Gebäude. Um halb elf war es dann so weit: Nach kurzer Vorrede präsentierte Gates den Zuschauern ein metallen schimmerndes X. Zwar noch nicht das endgültige Design der Konsole, doch die X-Box ist tatsächlich in Entwicklung.

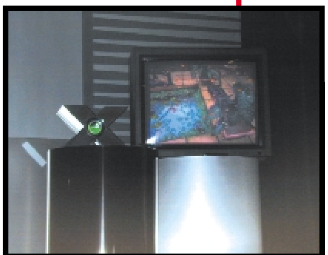
Im X verbergen sich edle Komponenten: Eine mindestens 600 MHz schnelle Intel-CPU auf Pentium/III-Basis und eine nVidia-Grafikkarte mit 300 MHz-Bus (maximale Auflösung: 1920x1080, HDTV-Unterstützung), die zwei Generationen weiter als die aktuelle GeForce sein soll, teilen sich dynamisch 64 MByte RAM. Für Spezialisten: Die Pixel-Füllrate beträgt bei keiner, einer und zwei Texturen durchgehend 4,8 Milliarden pro Sekunde – doppelt so hoch wie bei der PlayStation 2. Wie bei dieser speichern Sie Spielstände auf einer 8 MByte großen Memory-Karte, doch dazu besitzt die X-Box eine 8 GByte große interne Festplatte. Sehr praktisch für neue Einheiten, Level oder Demos, die mit dem optionalen Modem heruntergeladen werden können. Serienmäßig dabei: eine 10/100-Ethernet-Karte, da freuen sich alle Netzwerk-Spieler – wie über vier Gamepad-Anschlüsse und eine USB-Schnittstelle. X-Box-Titel werden auf DVD ausgeliefert, die Konsole spielt auch ohne Zusatz-Software Spielfilm-DVDs ab.

Zu den Partnern von Microsoft gehören neben Activision, Electronic Arts und Infogrames/GT Interactive auch japanische Entwickler wie Namco oder Konami - spannend, weil diese ebenfalls für die PlayStation 2 entwickeln und sich so Portierungen und Eigenentwicklungen anbieten. Als Betriebssystem setzt Microsoft den Windows-2000-Kernel ein; Spieleentwickler dürfen darüber hinaus eigene Erweiterungen wie DLL-Dateien



Gibt's hier was umsonst? Die Menge wartet auf Bill Gates.

schreiben, die sich ins System einklinken. Durch DirectX soll die X-Box auch deutlich einfacher zu programmieren sein als Sonys Konkurrenzmaschine. »Frag mal PS2-Entwickler, wie schwer die Vektor-Einheit zu meistern ist«, sagte Boris Schneider-Johne von Microsoft Deutschland, »und frag einen DirectX-Programmierer, für welches System er lieber nichts schreiben möchte.« (Mehr von ihm im Interview auf der nachfolgenden Seite.)



Vorerst nur ein Prototyp-Gehäuse: Microsofts X-Box.

Bei den anschließenden sieben Demos ging ein Raunen durch die Menge: Fliegende Funken, Wasseranimationen, ein beleuchteter Schreibtisch mit animiertem Mobiliar, ein Raum, in dem Mausefallen mit Ping-Pong-Bällen wild umherschnappten sowie ein japanischer Teegarten mit Schmetterlingen ließen keinen Betrachter kalt. Dazu kam die Tanzeinlage einer Frau mit einem Roboter und ein manischer Boxer aus »Knockout Kings«. Wow. Sony muss sich warm anziehen. Aber urteilen Sie selbst: Fünf X-Box-Videos finden Sie auf unserer Begleit-CD-A. **(ra)**

Die X-Fakten

Seit Jahren predigt Microsoft, dass der PC die beste Spiele-Plattform sei – und macht sich mit der »X-Box« demnächst selber Konkurrenz. Die Auswirkungen des Konsolen-Abenteuers auf die PC-Spielelandschaft stehen im Mittelpunkt unseres Interviews mit Boris Schneider-Johne.

Wer sich am Vormittag des 10. März ins rappelvolle Auditorium in San Jose drängte, der konnte was erleben: technische Daten, schwärmende Spieleentwickler, phantastische Grafikdemos und einen leibhaftigen Bill Gates in schwarzer Lederjacke. Doch als der Microsoft-Boss die Vorstellung der X-Box beendet hatte, blieben einige Fragen zum Einstieg ins Spielkonsolen-Geschäft offen. Wir sprachen mit dem ehemaligen PC-Player-Chefredakteur Boris Schneider-Johne, der sich als Portfolio Planning Manager um Microsofts Entertainment-Aktivitäten in Europa kümmert.

PC Player: Microsoft steigt mit einer eigenen Konsole groß ins Videospiele-Geschäft ein. Müssen wir uns Sorgen um die Zukunft des PCs als Spiele-Plattform machen?
Boris Schneider-Johne: Die X-Box ist bei ihrem Erscheinen wahrscheinlich die beste erhältliche Konsole. Aber das ändert überhaupt nichts am PC-Spielebusiness oder dem PC-Spieleangebot von Microsoft. PC- und Videospiele werden auf lange Sicht ein sich hier und da überlappender, aber weitgehend geteilter Markt sein. Da wird auch die X-Box nichts daran ändern. Konsolen-Spiele und PC-Spiele sind einfach zwei Welten. Beim PC sitzt man näher am Bildschirm, hat Tastatur und Maus, die Auflösung ist am Monitor wesentlich höher. Die meisten Strategie-Spiele unterstützen heute 1024 x 768 Bildpunkte, da verschluckt sich jeder Fernseher. Gegenbeispiel auf der Konsole: Für ein Prügelspiel brauche ich mindestens zwei Leute, damit es richtig Spaß macht. Zu zweit spielen, nebeneinander hocken, das geht auf der Wohnzimmercouch besser als im Arbeitszimmer vor dem PC.

PC Player: Seht ihr nicht die Gefahr, dass Millionen durch ständige Hardware-Upgrades genervter PC-Besitzer eines Tages sagen: Ich habe die Nase voll von PC-Spielen, mir reicht die X-Box?
Boris: Das hat man doch schon vor vier Jahren gemeckert: »Ich lass das PC-Spielen sein, ich nehme die PlayStation.« Und trotz des riesigen Erfolgs der PlayStation ist der PC-Spielemarkt jedes jahr um mindestens 20 Prozent gewachsen. Es sind einfach unterschiedliche Plattformen – das wird auch Microsoft nicht ändern.



Boris Schneider-Johne über die Zukunft der neuen Microsoft-Konsole.

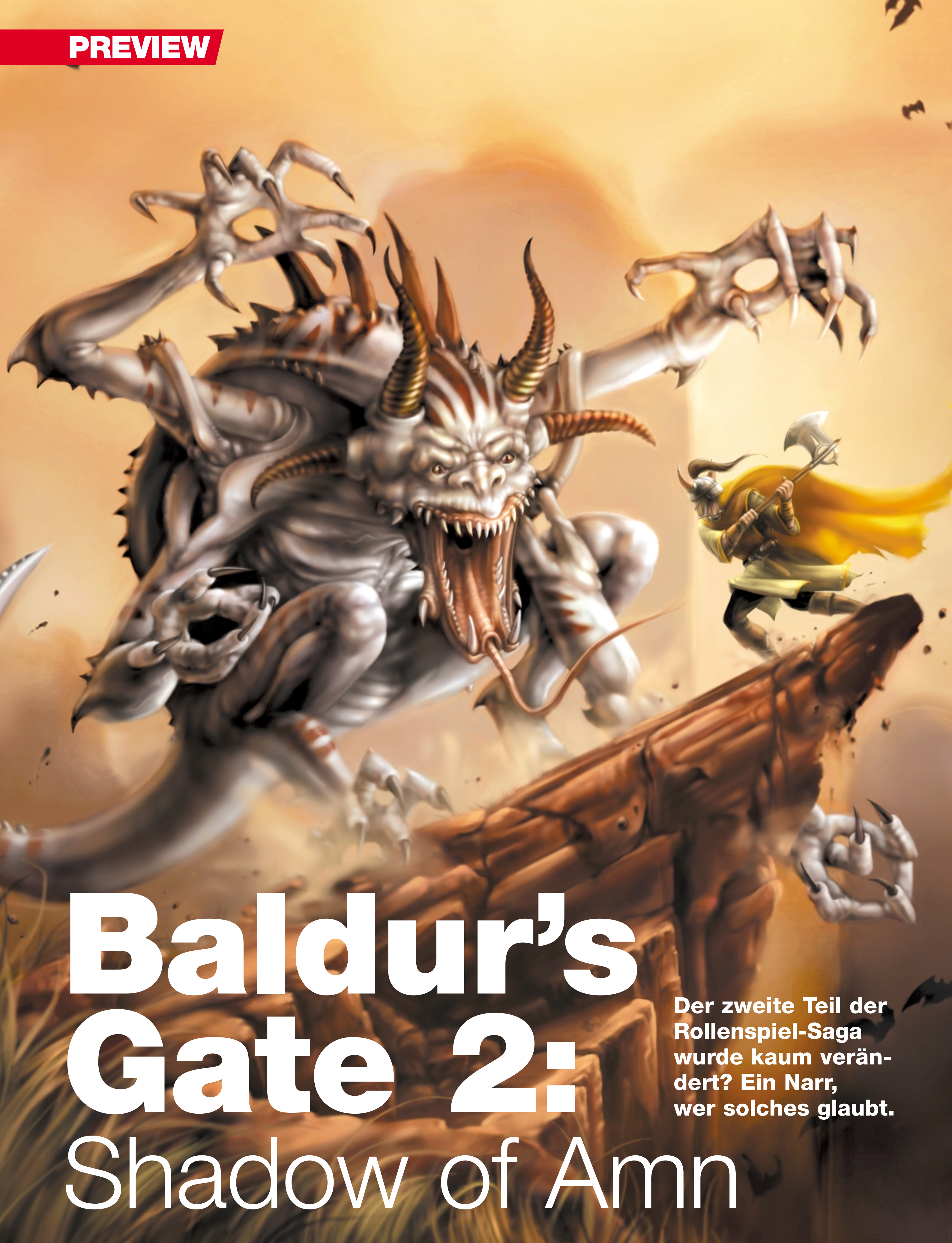
»Konsolen- und PC-Spiele sind zwei verschiedene Welten.«

PC Player: Festplatte und Online-Ausrichtung der X-Box legen den Verdacht nahe, dass Microsoft hier eine Art »PC Light« in die Wohnzimmer schmuggeln will.
Boris: Diese Frage stand in den letzten Tagen schon ein paar Mal im Raum: Ist das nicht nur ein großes Trojanisches Pferd, damit Microsoft dann auf einmal E-Commerce im Wohnzimmer ermöglichen kann? Die Antwort lautet: Nein. Die X-Box soll zur besten Konsole für Entwickler und Spieler werden, nicht mehr und nicht weniger.

PC Player: Ist es nicht Wahnsinn, sich mit einer etablierten Videospielemacht wie Sony und deren PlayStation 2 anzulegen?
Boris: Es ist vielmehr wahnsinnig, dass Programmierer bei jeder Konsolengeneration alles wegschmeißen müssen, was sie bisher gelernt haben. Microsoft hat ja seine PC-Spieleentwicklung gewaltig aufgebohrt und arbeitet mit vielen externen Teams zusammen. Wir haben natürlich mit denen geredet und gefragt: Sagt mal, was ist auf dem Konsolenmarkt los? Und es kristallisierte sich heraus, dass es mit den neuen Hardware-Plattformen für die Entwickler immer schwerer wird, einzusteigen und Software zu schreiben. Einer der Vorteile der X-Box ist eine Architektur, die für jemand, der auf dem PC schon mal ein Spiel programmiert hat, einfach zu verstehen ist.

PC Player: Könnte nicht der Spielenachschub für PCs zusammenbrechen, wenn sich viele Entwickler aus dem Windows-Lager in die X-Box vergucken?
Boris: Es wird sich vielleicht im PC-Spielemarkt sogar eine Belebung dadurch ergeben, dass die eine oder andere Firma jetzt Entwicklungskosten etwas besser einsetzen kann, weil die Software in einer Ausführung auf dem PC erscheint und in einer anderen Form auf der X-Box. Programme sind sehr leicht portierbar, weil beide Systeme auf DirectX8 basieren. Aber das müssen dann schon Titel sein, bei denen es Sinn macht. Ich könnte mir vorstellen, ein Spiel wie Half-Life sowohl am PC als auch auf der X-Box zu spielen. Aber die Command&Conquer-Titel sind beispielsweise am PC wesentlich besser zu spielen als auf der Konsole, wo sie doch recht stark verändert und versimplifiziert werden müssen.

PC Player: Wie stark wird Microsoft selbst als Hersteller von X-Box-Spielen erscheinen?
Boris: Sehr stark. Microsoft weiß, dass man im Konsolengeschäft nur Geld verdienen kann, wenn man selber hervorragende Titel unter dem eigenen Firmennamen anbietet. Man muss auch Flagge zeigen, um die anderen Entwickler zu überzeugen.
Es werden zurzeit bei Microsoft feste Spieleteams gebildet und Pläne geschmiedet, aber wir haben noch keine Titel bekanntgegeben. Das hängt nicht zuletzt auch damit zusammen, dass wir jetzt erst offiziell mit den anderen großen Spieleentwicklern reden und entsprechend unser Programm darauf abstimmen können. Wenn ein beliebiger Hersteller in einem bestimmten Genre, in dem er erfolgreich ist, sagt, »OK, in diesem Bereich werde ich am Launch-Tag der X-Box präsent sein«, dann ist es sinnvoll darüber nachzudenken, ob man in dem Genre selber etwas macht. Oder ob man nicht lieber mit dem Entwickler zusammenarbeitet und dann gemeinsam dessen Produkt fördert. **(Karen Oetzel/md)**



Baldur's Gate 2: Shadow of Amn

Der zweite Teil der Rollenspiel-Saga wurde kaum verändert? Ein Narr, wer solches glaubt.



»Ich wollt, es würd' Tag, oder die Stadtwache käme.« Eine bedeutende Anzahl an Orks hat unsere Abenteuergruppe eingekreist. (800x600)



Größerer Bildausschnitt, größere Monster. So ist's recht. (640x480)

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bioware/ Virgin Interactive
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Internet:** www.interplay.com/bgate2
- **Besonderheiten:** Machtstrotzende Hauptfiguren ■ 300 Zaubersprüche ■ Bezug einer eigenen Burg möglich

Hastiges Gespräch im Wald: »Vorsicht, Imoen. Da vorn, hinter dem Busch. Eines dieser gräulichen Wildschweine!« »Ich habe keine Pfeile mehr. Was machen wir nur?« »Lauf! Lauf um Dein Leben!« Und die tapfere Abenteuergruppe setzt zu einem weltmeisterlichen Querfeldein-Spurt über 1000 Meter an.

Eine Situation, wie sie in Baldur's Gate des Öfteren vorkam. Orks, Wölfe und andere Kreaturen der Schwertküste waren gefährliche Gegner, jeder Lebenspunkt kostbar, ein Kampf wollte wohl überlegt sein. Etwas anders sieht die Situation beim Nachfolger aus.

Sitzt ein Ritter in der Burg

Sie beginnen Teil 2 nicht als Frischling der ersten Stufe, sondern als erfahrener Kämpe mit mindestens 89 000 Erfahrungspunkte. Wenn Sie sich nicht nur durch »Baldur's Gate«, sondern auch durch die Zusatz-CD »Legenden der Schwertküste« gekämpft haben, und Ihren Hauptcharakter importieren, starten Sie sogar mit bis zu 161 000 Punkten. Im Verlauf des Spiels können Sie bis zu 2 950 000 Erfahrungspunkte erwerben. Befindet sich ein Charakter erst einmal in solch weihevollen Höhen, sieht das Leben völlig anders aus. Sie sind nicht länger eine Rand-Figur, die versucht, möglichst unbeschadet Kriegswirren zu überstehen. Nein, Sie sind ein Herrscher oder doch zumindest ein Mensch, über den man spricht und der Geschichte schreibt.

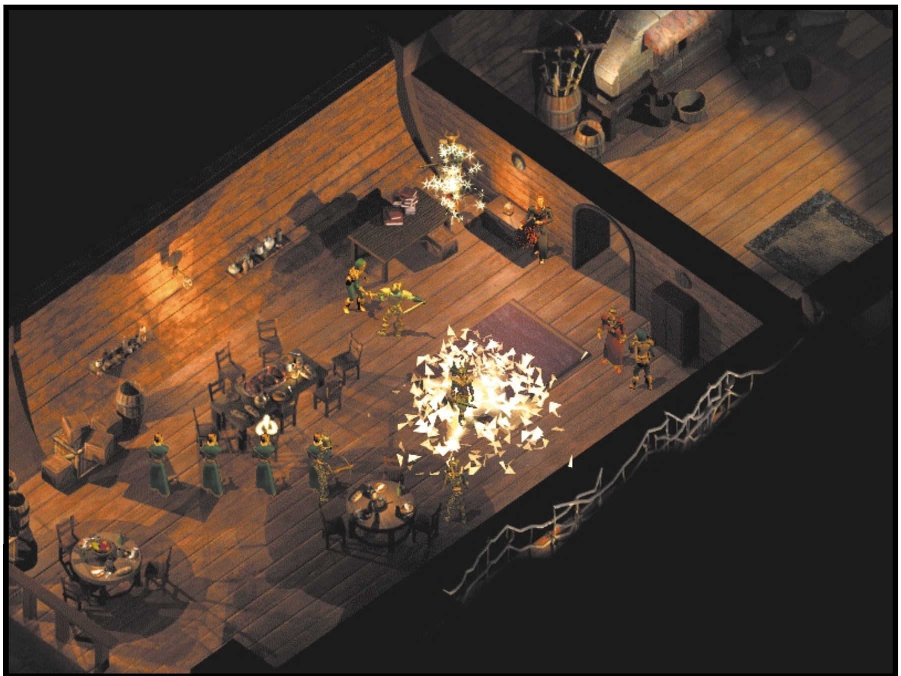
Je nach Charakterklasse wird Ihnen im Spielverlauf eine besonders schwere Aufgabe gestellt. Und haben Sie die erfolgreich absolviert, ändert sich Ihr Auftreten. Als Krieger beziehen Sie eine Burg, wehren die Angriffe übellauniger Nachbarfürsten ab und regieren hoffentlich gerecht und weise. Als Zauberer suchen Sie sich ein Rückzugsdomizil, einen verschwiegenen Magierturm etwa, was schon für sich ganz allein ein Abenteuer ist. Schöne Magiertürme sind begehrt und schwer zu finden. Einmal eingerichtet, können Sie sich Ihren Studien widmen oder neue magische Herausforderungen bestehen. Etwa: Wie beschwöre ich einen Dämonen, ohne dass es mich das Leben kostet.

Und auch alle anderen Charakterklassen dürfen sich mit speziellen Fährnissen herumschlagen. Priester wünschen sich eine Kirche für ihre Gläubigen, Diebe errichten ihre →

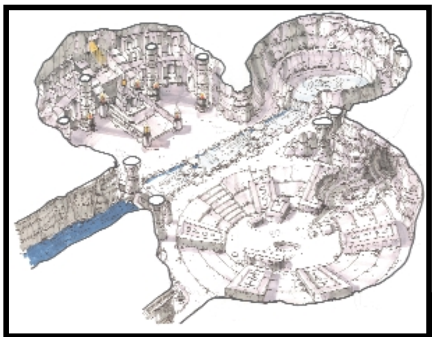


In der höheren Auflösung wirken die Figuren etwas winzig.

Baldur's Gate 2



Ob die Charakterklasse »Seeräuber« auf Schiffen Kampfvorteile besitzt?



Vorbereitungsskizze: Königsgrab mit angeschlossenem Amphitheater.



Der südländische Baustil des Königreichs von Amn ist an diesen Kuppeln zu erahnen.

→ eigene Untergrundorganisation und Paladine begeben sich auf die Suche nach einem heiligen Schwert. Nur mit so einer Wunderwaffe können Sie in den »Orden des leuchtenden Herzens« eintreten. Diese insgesamt acht etwas komplizierteren »Burg-Abenteuer« müssen nicht zwangsweise gelöst werden, sie sind nur eine Option für Spieler, die es sich in der Welt von Baldur's Gate besonders heimelig machen wollen. Eigene Burgen, Türme oder Kirchen darf man nicht bauen, bestehen Sie Ihr Spezial-Abenteuer, wird Ihnen ein Domizil zugewiesen.

Hockt ein Riese vor der Burg

Adäquate Gegnerscharen sorgen dafür, dass Ihre Superhelden nicht unterfordert sind und sich langweilen. So ziemlich jede Kreatur, die in den dicken Monsterbüchern des Vorbilds AD&D zu finden ist, wird aufgeboten: Betrachter, Dämonen, Elementarwesen, Drachen, Riesen und was dergleichen mehr herumdonnert. Erinnern Sie sich noch an den toten Wyvern, der in der Höhle im Mantelwald lag? Sein Körper passte in den kompletten Ausmaßen nicht mehr auf den Bildschirm. Um die Monster nun im Ganzen darzustellen (manche sind zehn Mal und andere mehr als zehn Mal so groß wie ein Mensch), bietet sich die höhere Auflösung von 800 mal 600 an. Für kleine Monitore ist das nicht so günstig – neben den Gigant-Wesen sind Ihre Helden nur noch schäbiger Fliegendreck. Wahlweise steht deshalb auch noch die alte Auflösung 640 mal 480 bereit. Aber auch dort ist der Bildausschnitt vergrößert worden.

Baldur's Gate 2 geht hier einen anderen Weg als »Planescape: Torment«, bei dem der Ausschnitt noch verkleinert wurde. Gezielt von dort übernommen hat man aber die vorbildliche Verwaltung der einzelnen Abenteuer. Um den Überblick über die circa 100 Mini-Quests des ersten Teils zu behalten, war noch Schreibarbeit oder intensives Tagebuchblättern nötig. Bei den 150 neuen



Die Amner bauen nicht nur Kuppeln und Minarette, sondern auch schöne Festhallen.



Dämonenbeschwörung? Reinigungs-Tornado? Der Magier am Dimensionstor hütet sein Geheimnis noch.

Quests des zweiten Teils ist dies zum Glück nicht mehr nötig. Auch diese Unter-Erlebnisse müssen Sie nicht lösen, sie dienen nur der Atmosphäre oder um zusätzliche Erfahrungspunke zu erlangen. Die lästigen Botengänge aus Teil Eins (He Junge, bring mir doch mal mein Schwert aus der Wachstube) dürften aber nicht mehr vorkommen, jede Aufgabe soll nun ihren eigenen Reiz besitzen. Ein Tipp übrigens, wie Sie erkennen, dass Shadow of Amn gespielt wird: Die Kommandoleisten am Bildrand sind nicht länger steingrau gefärbt, sondern in einem wärmeren Braunton.

Macht ohne Grenzen

Wie fürchterlich mächtig Ihre Charaktere gegen Ende des Spiels werden, zeigt ein Blick auf die Zaubersprüche der neunten Stufe. Das »Machtwort: Tod« gewährt dem Gegner keinen Rettungswurf und lässt noch nicht einmal ein Häufchen Asche übrig, ein »Meteoritenschauer« bietet sich für großflächige Angriffe an, mit »Wiederbelebung« sparen Sie sich den Besuch beim städtischen Priester. Aus den 130 Zaubersprüchen sind 300 geworden und selbst Paladine oder Barden wagen bisweilen den einen oder anderen magischen Angriff.

Als sehr mächtige Figur entpuppt sich überraschenderweise der Druide. Er benötigt die meisten Erfahrungspunkte, um eine höhere Stufe zu erreichen, gelohnt wird ihm dies mit enormen Fähigkeiten. Im Laufe des Spiels kann er sich spezialisieren: Wählt er die Unterklasse Gestaltwandler, kann er sich in einen Drachen, einen alles versteinernden Basilisken oder ähnlich mächtige Wesen verwandeln. Als Totem-Druide schließt sich ihm ein besonders starkes Monster an, sein Totem eben. Und als Tierfreund ist er in der Lage, fast jedes wilde Tier zu zähmen. Alle acht Charakterklassen besitzen nun derartige Spezialausprägungen.

Baldur's Gate 2 wird, so viel ist klar, ein Rollenspiel für gehobene Ansprüche. Anfängern soll mit einem Tutorial die Angst vor der Komplexität genommen werden. Viele Regeln und Spielelemente werden auch nur wahlweise angeboten – dem Experten etwa, der sich gern mit seiner Figur beschäftigt. Da die Hintergrundgeschichte aber unmittelbar an den ersten Teil anschließt, werden Fans des Vorgängers ihre besondere Freude haben. **(uh)**

Star Wars: Episode 1
Obi-Wan

LucasArts will das 3D-Shooter-Genre revolutionieren – und mit ein wenig Hilfe der Macht könnte es der renommierten Spielefirma auch gelingen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** LucasArts/THQ
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.lucasarts.com

- **Besonderheiten:** Innovative Maus-Steuerung ■ Physikalisch exakte Darstellung ■ Viele Rätsel- und Adventure-Elemente ■ Interaktion mit NPCs ■ Interessante Mehrspieler-Modi ■ Original-Schauplätze aus dem Film



Oh verschwindet, ihr mechanischen Ärgernisse mit euren lächerlichen Blastern! Einen Jedi mit seinem Lichtschwert kann nichts schrecken!



Selbst Tageszeiten werden akkurat dargestellt, wie Sie am Schattenwurf dieser Kampfdroiden und des Schwebepanzers sehen können.

In Naboos Sümpfen muss sich Obi-Wan vor den Landungsschiffen der Handelsförderation in Acht nehmen.



Auch Sith-Lord Darth Maul wird gegen Obi-Wan antreten.

Auch in diesem Monat servieren wir Ihnen brandheiße Infos zum nächsten Highlight aus der kalifornischen Software-Traumfabrik. Sehen Sie neue Bilder und lesen Sie, welche Besonderheiten »Obi-Wan« zu bieten hat.

Als Erstes sollten Sie wissen, dass Sie noch etwas länger auf den »Jedi Knight«-Nachfolger warten müssen. LucasArts gibt den Release-Termin mit dem vierten Quartal 2000 an, ein Jahr später als bei der letzten E3 verkündet. Stellen Sie sich also auf ein schönes Weihnachtsgeschenk ein.

Reisebericht

Das Spiel konzentriert sich auf Aspekte der Handlung, die im Film nicht oder nur wenig beleuchtet wurden, etwa das Eindringen in Theed, der Hauptstadt des Planeten Naboo und Residenz von Königin Amidala. Hier muss sich Obi-Wan erst einmal einschleichen, ärgert sich mit Droidekas wie anderen Kampfrobotern herum und schaltet ein paar Soldaten aus. Auch mit Darth Maul balgt er sich, der natürlich neben seinen Fertigkeiten im Schwertkampf den einen oder anderen Trick der dunklen Seite der Macht beherrscht. Diese Mission endet damit, dass der edle Jedi die Königin in Sicherheit bringt.

Außer nach Coruscant, Tatooine und Naboo führt die Reise den jungen Jedi auch in eine Stadt der Sandleute, auf ein Schiff der Handelsförderation und in eine unterirdisch gelegene Station. Insgesamt sollen Sie 13 Level von massiver Größe erfolgreich hinter sich bringen.

Machtvolle Engine

Um die ungewöhnlich viel Platz umfassenden Areale in Szene zu setzen, bedienen sich die Programmierer eines kleinen Tricks: »Normale« 3D-Shooter benutzen einen so genannten »negativen Raum-Generator«. Das bedeutet, dass der Level-Designer aus einem großen Block Gänge und Räume herausschneidet, um das Spielfeld zu definieren. Dadurch haben die meisten Programme dieser Art auch ein Problem, riesige Höhlensysteme oder ähnliches darzustellen. Die Obi-Wan-Engine (die übrigens komplett neu geschrieben wurde) hingegen gebraucht den »positiven Raum-Generator«. So wird in eine offene Welt einfach alles hineingestellt, was man so braucht. Das Resultat: tiefe Straßenschluchten in Coruscant, weitläufige Stadtviertel in Theed und große Sumpfgebiete auf Naboo.

Dynamische Lichteffekte wie etwa durch das Lichtschwert (blau, wie im Film) gehören natürlich zum Standard. Weitaus weniger üblich soll die genaue Umsetzung der Physik sein. Schlägt der Held mit seinem Lichtsäbel auf eine Kiste, bleibt genau dort ein Schnitt, wo er sie getroffen hat. Außerdem benutzt er so etwa seine telekinetischen Kräfte, um eine Wache auszuschalten. Ein Beispiel: Ein Soldat steht ungünstigerweise direkt unter einem Kübel. Obi-Wan benutzt nun den »Force Push«, um den Kübel in Bewegung zu versetzen. Er schwingt solange hin und her bis schwupps!, der unglückliche Posten das Ding auf den Schädel bekommt und somit aus dem Spiel ist.

Auch Explosionen üben einen derartigen, nicht hundertprozentig kalkulierbaren Ein- →

Star Wars: Episode 1 – Obi-Wan



Eine atemberaubende Kulisse: Naboos Hauptstadt Theed samt Wasserfällen.



Nehmt das! Im Kampf mit dem Lichtschwert macht Obi-Wan so schnell niemand etwas vor.



Außer Motion-Capture-Animationen sollen originale Gesichtstexturen für die passende Optik sorgen.

→ fluss auf ihre Umgebung aus – eine Sache, die Sie beim Kampf gegen Droiden und Flugpanzer nicht außer Acht lassen sollten.

Wie steuert man das Lichtschwert?

Eine besondere Sache hat sich »Mysteries of the Sith«-Chefdesigner Stephen Shaw für die Benutzung der traditionellen Jedi-Waffe einfallen lassen. Sie zeichnen Symbole auf das Mauspad und schon führt Obi-Wan eine bestimmte Bewegung aus. Mehr als 40 verschiedene Angriffs- und Verteidigungsarten beherrscht der Jedi-Ritter, dessen Motion-Capturing-Bewegungen durch maximal 1100 (!) Polygone umgesetzt werden.

Keine tumbe Waffengewalt

Wer sich irgendeinen fetten Strahler schnappt und wild um sich schießend durch die Gegend rennt, rennt bald gar nicht mehr. Stattdessen verlassen Sie sich eher auf Ihre Fähigkeit, unbemerkt herumzuschleichen. Anders als bei »Jedi Knight« verstärkt sich die Macht nicht durch das Finden von Sternchen, sondern mittels häufigem Gebrauch Ihrer mächtigen Geschicke.

Außerdem sind jede Menge Rätsel zu lösen, mit einigen Personen können Sie zudem sprechen. Gegebenenfalls kontrollieren Sie sie sogar bis zu vier verschiedene NPCs auf einmal. Wenn Sie jedoch wahllos Unschuldige mit dem Säbel filetieren, spricht sich das herum und die Leute werden recht verschlossen sein, wenn es um Informationen geht.

Machtvolles Zusammentreffen

Bis zu 16 Jedi-Jünger treffen sich zu Mehrspieler-Partien im lokalen Netzwerk oder im Internet. Dort treten sie im Deathmatch und zu Capture-the-Flag an, wobei alle Charaktere gewählt werden können. Ob Obi-Wan oder Qui-Gon Jinn, Jar-Jar Binks oder Königin Amidala – sämtliche im Spiel vorkommenden Polygon-Modelle stehen zur Verfügung.

Noch interessanter gestalten sich bestimmte Aufgaben, die zu lösen sind. So müssen Sie etwa Amidala zu einem Raumschiff eskortieren, was die andere Fraktion, verkörpert von einigen bösen Kampfdroiden, zu verhindern sucht. **(mash)**



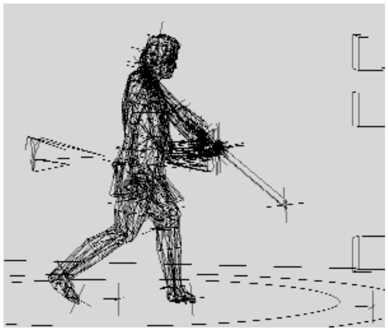
Coruscant macht mit seiner atemberaubenden Skyline auf sich aufmerksam.

Das Motion-Capturing

Anders als in der letzten Ausgabe berichtet, benutzen die Grafiker keinen der Original-Darsteller zum Motion-Capturing. Stattdessen standen mehrere Kampfsport-Experten bereit, die sich verkabeln ließen, um ihre Bewegungen zu digitalisieren.



Ein Kampfsport-Experte führt lustige Jedi-Bewegungen durch, ...



... die dann per Computer auf ein Polygon-Modell umgerechnet werden, ...



... welche voll texturiert Obi-Wan richtig in Pose setzen.

Lemmings Revolution

Wiedergeburt eines Klassikers: die drolligen Lemminge wollen mit bewährtem Spielprinzip die Festplatten erneut erobern.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Psygnosis/Take 2
- **Genre:** Geschicklichkeit-Denkspiel
- **Termin:** April 2000
- **Internet:** www.psygnosis.com
- **Besonderheiten:** Zeitgemäßer Lemmings-Nachfolger ■ Legendäres, klassisches Spielprinzip ■ Dreidimensionale Level-Gestaltung ■ Etwa 100 Level



Teleporter versetzen die Lemminge an eine andere Stelle im Level.



Dank dem Zylinder als Schauplatz wird die 2D-Lemmingswelt dreidimensional.

Neben Tetris zählten einst auch die Lemminge zu den süchtigmachenden Spitzentiteln der Spielegeschichte. Dennoch galten die Grünschöpfe inzwischen schon als ausgestorben – auf fast keinem Rechner waren sie mehr installiert, viele jüngere Spieler kennen noch nicht einmal ihren Namen.

Dies soll nun rasch anders werden. Ohne großes Aufsehen wurde bei Psygnosis, dem alten Lemmings-Heim, an einer modernisierten Fassung gearbeitet. Das Ergebnis »Lemmings Revolution« wirkt auf Anhieb recht ansprechend und deutlich besser als der erste, ziemlich missglückte 3D-Versuch »Lemmings 3D« aus dem Jahr 1995. Diesmal hat man nämlich die alte Perspektive der Ur-Lemminge im Prinzip beibehalten, aber die zweidimensionalen Level auf einen frei drehbaren 3D-Zylinder aufgezogen. Durch diesen Kunstgriff entsteht ein dreidimensionales Spiel, das trotzdem so einfach zu steuern sein wird wie das erste Lemmings.

Ansonsten spielt sich dieser Nachfolger so genial-eingängig wie einst im Mai: eine bestimmte Anzahl von Lemmingen müssen das rettende Ziel, einen Fesselballon erreichen. Leider sind diese Wesen sehr fatalistisch, Spötter würden sagen: dumm. Ohne mit der Wimper zu zucken stürzen Sie sich in jeden Abgrund oder lassen sich sonst wie zu Tode bringen, denn sie laufen so lange geradeaus, bis sie vor eine Mauer stoßen oder irgendwo herunterfallen.

Der Spieler hat, abhängig vom jeweiligen Level, eine vorgegebene Menge an Spezialfertigkeiten zur Verfügung, die er mit einem Mausklick auf einen der Wichte überträgt. Dieser verwandelt sich dann in einen Kletterer, Gräber, Fallschirmspringer oder ähnlich nützlichen Zeitgenossen. Stopper-Lemminge stehen in der Gegend herum und lassen keine Artgenossen passieren, andere Wichtel explodieren binnen fünf Sekunden und zerstören dabei Hindernisse. Sie müssen nicht nur die Fähigkeiten geschickt einsetzen, sondern dies auch noch im passenden Augenblick und an der richtigen Stelle. Schließlich beginnt ein Lemming unverzüglich mit der angewiesenen Tätigkeit und baut gleich auf der Stelle eine Treppe oder gräbt ein Loch.



Irgendwo wartet immer ein Ballon als Ziel.

Zu den ursprünglichen Einsatzmöglichkeiten für ihre leichtsinnigen Schützlinge kommen acht neue Tricks wie Trampolin springen, Anti-Schwerkraft und Verlangsamung hinzu, außerdem wandeln einige der grünhaarigen Zwerge über Lava oder Wasser. Über 100 fallengespickte Level sollen den Spieler in Kürze erwarten und in verschiedenen Schwierigkeitsstufen zur Verzweifelung treiben. Beim Probespiel fiel es überraschend leicht, sich an die 3D-Gestaltung zu gewöhnen, wenngleich es in höheren Levels schwieriger wurde, den Überblick zu behalten. Aber genau das soll wohl auch erreicht werden. **(tw)**

Die Siedler 4

Siedler in Gefahr – das ist die Zauberformel, mit der Blue Byte den vierten Einsatz der virtuellen Welt-Eroberer erneut auf die Siegerstraße bringen will!

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Blue Byte
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.bluebyte.de
- **Besonderheiten:** Drei ganz neue Völker ■ Zoomfunktion ■ Bedrohung durch eine rein computergesteuerte böse Macht



Friedliches Dorfleben bei den Wikingern – nur Hägar scheint auf Kaperfahrt zu sein.

Wenn das keine Ironie der Geschichte ist: Ausgerechnet Deutschland, das sich nie eines besonders standhaften Kolonialimperiums rühmen konnte, weist seit Jahren einen Exportschlager namens »Die Siedler« auf!

Die Rede ist natürlich von Blue Bytes Computerspiel, das als einer der wenigen Titel aus hiesiger Produktion den Sprung ins Ausland schaffte. Vielleicht wegen des genial einfachen Spielprinzips, bei dem es quer durch alle Versionen hindurch darum ging, ein Wuselvölkchen zumeist indirekt gesteuerter Männchen (erst das späte Auftauchen der Amazonen auf einer Missions-CD zum dritten Teil fügte auch weibliche Kolonisten hinzu) zu Reichtum und zum Sieg über die Kontrahenten zu führen.

Doch über die Geheimnisse der Vermehrung unter solch homogenen Verhältnissen wollen wir hier nicht spekulieren. Fakt ist so oder so, dass in der neuesten Auflage wiederum die Römer als eine der beteiligten Nationen auftreten werden. Neu im Ringen um die Weltherrschaft sind hingegen Wikinger und Mayas.

Dunkelmännchen

Tja, und dann gibt es da noch einen geheimnisvollen Stamm, von dem die Hersteller noch nicht viel mehr preisgeben, als dass es sich um das so genannte »Dunkle Volk« handelt. Diese Spießgesellen wollen alle anderen Siedler überrennen, weshalb sie auch einzig und allein vom Computer gesteuert werden. Als menschlicher Spieler wird man die Dunklen nicht übernehmen können.

Noch ein paar Worte zur Optik: Wie auf dem großen Bild einer Wikingersiedlung deutlich zu erkennen ist, hat sich die Grafik im Wesentlichen nicht sehr verbessert. Die Siedler selbst sind offenbar neu entworfen und gerendert worden – sie sehen nun irgendwie knuddeliger aus, ansonsten aber entspricht das bunte Treiben weitgehend dem bereits bekannten, ohnehin sehr hübschen Standard. Mit einer Ausnahme: Nunmehr soll es nämlich möglich werden, das Geschehen sehr, sehr nahe heranzuzoomen! Ob das eine wirkliche spieltechnische Bedeutung hat, wird sich aber erst noch zeigen müssen.



Hilfe, es lebt!

Bemerkenswert auch das Interieur im Herrschaftsgebiet des Dunklen Volkes – irgendwie sieht's mit den vielen Pilzen so aus, als hätten sich die Grafiker hier vom Inhalt redaktioneller Kühlschränke inspirieren lassen. Aber damit erweisen sich die Dunkelmänner immerhin schon vorab als respektable Gegner ... **(jn)**

Komm doch näher: Die Zoomfunktion



Ausgehend vom gewohnten Bild ...



... lässt sich die Grafik nun Stück für Stück ...



... bis auf Nahkampfentfernung heranzoomen.



Action im Weltall: Zwei Jäger greifen ein Schlachtschiff an.

Starlancer

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Digital Anvil/Microsoft
- **Genre:** SF-Simulation
- **Termin:** Mai 2000
- **Internet:** www.microsoft.de
- **Besonderheiten:** Missionsbaum mit dynamischen Einsätzen ■ Komplette Kampagne im Mehrspieler-Modus spielbar ■ 12 steuerbare Schiffstypen

Noch ein guter Monat, dann ist es so weit: Die Gebrüder Roberts starten zu neuen Heldentaten in die unendlichen Weiten des Weltraums.

Nach Chris Roberts' debakulösem Kino-Debüt »Wing Commander« (dem wohl schlechtesten Film des Jahres 1999, noch vor »Ich weiß noch immer, was du letzten Sommer getan hast«) gibt es wieder Anlass zur Freude. »Starlancer« kommt bald!

Der Titel ist ein klarer Schritt »back to the roots«, hin zu dem, was die Gebrüder Roberts am besten können: furiose Weltraumschlachten in Szene setzen, wie sie es bereits bei ihrer legendären »Wing Commander«-Serie eindrucksvoll demonstrierten. Nachdem auch die Kinobesucher durch Nicht-Erscheinen gezeigt haben, was sie von Chris' Regie-Ambitionen halten – nämlich nichts.

Abgesehen von den beiden – allerdings schlecht verkauften – »Freespace«-Spielen gab es für Freunde gepflegter SF-Shooter in den letzten Jahren eigentlich wenig zu tun. Das soll sich jetzt ändern.

Kommunisten im Weltall

In wenigen hundert Jahren hat der Mensch zumindest das Sonnensystem besiedelt. Im Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter werden Erze abgebaut, auf der Venus leben Menschen, genauso wie auf verschiedenen Monden. Größtes Problem: die knappen Ressourcen, die unter großen Mühen abgebaut werden. Trotz der stellaren Expansion haben sich natürlich nationale Tendenzen nicht nur erhalten, sondern sogar noch verstärkt. Außer den allgegenwärtigen Amerikanern kreuzen auch die Briten, Russen und Franzosen und selbst die Deutschen mit ihren



Keine Angst vor großen Brocken. Selektiv zerstören Sie Schildgeneratoren, Geschütztürme und Triebwerke von Kreuzern.



Keine Weltraum-Sim ohne Dickschiffe: Außer formidablen Kanonen haben Sie jede Menge kleiner Flitzer an Bord.



Drei Schiffe der Allianz treffen auf genauso viele Gegner der bösen östlichen Koalition.



Und natürlich suchen Sie sich vor dem Einsatz Schiff und Bewaffnung aus.

eigenen Flotten durchs All. Und als die Armada der westlichen Allianz zu Verhandlungen auftaucht, nutzt die neugebildete östliche Koalition ihre Chance: Während ihre Unterhändler die Allianz in endlose Gespräche verwickelt, enttarnen sich die kommunistischen Kampfraumer in direkter Nähe der wehrlosen Wessis und vernichten den größten Teil ihrer Schiffe.

Nun entspricht es nicht der freiheitlich-westlichen (sprich: amerikanischen) Grundeinstellung, sich einfach in eine kosmische Kolchose eingemeinden zu lassen. Und so gründen sich freiwillige Einheiten, die für Liebe, Ruhm und Vaterland altersschwache Kisten besteigen, um den Kommunisten eins auf ihren Hammer samt Sichel zu geben. Wahnsinnig wie Sie als Jungspund oder -spundin sind, melden Sie sich für die 45. Freiwilligen-Staffel – nun ja, freiwillig.

Ich glaub', hier bin ich richtig

So packen Sie Ihre Siebensachen und machen sich auf den Weg zur ANS Reliant, einem Trägerschiff, und treten dort der Alpha-Staffel bei. »Alpha« bedeutet nicht, dass Sie besonders privilegiert wären – es heißt vielmehr, dass Sie immer vorn mit dabei sind. Es soll aber auch Leute geben, die das als Auszeichnung betrachten.

An Bord befinden sich neben einer Enzyklopädie aller bekannter Schiffe auch ein Simulator, in dem Sie Trainingsmissionen absolvieren. So lernen Sie Waffensyteme wie Cockpitausstattung kennen. Sogar an einen CD-Player haben die Innenausstatter gedacht; da sieht man doch gleich, wie rückständig die Jungs sind, denn ein DVD-Gerät sollte es schon sein. Eine Dolby-Digital-Anlage verlangt man ja gar nicht. Aber so können Sie zumindest Ihre Lieblingsmusik auswählen.



Bei Starlancer sind die Explosionswellen am schönsten.

Das schönste Geräusch für Raumpiloten ist jedoch das Hämmern der Laser- und Protonenkanonen, mit denen Sie Ihren Gegnern einheizen. Seit der Erfindung des Genres vor zehn Jahren hatten Sie schon immer zwei verschiedene Energiewaffen dabei und auch Starlancer macht hier keine Ausnahme. So finden Kampfpiloten Laser- und Photonenstrahler, aber auch Geschütze, die Panzerung und Schilde zerstören. Außerdem hängen unter Ihrem Weltraum-Brummer starre und gelenkte Raketen, sowie Torpedos, mit denen Sie bevorzugt Großkampfschiffen den Garaus machen.

Zuweilen sollen Sie Ihre Gegner nur kampfunfähig machen. Also benutzen Sie das Zielsystem, um lediglich Kanonentürme, die Maschinen oder etwa die Schirmgeneratoren auszuschalten.

Überleben für Anfänger

Von Ihnen und den anderen Staffelmitgliedern wird einiges verlangt. Da müssen Sie einen Konvoi beschützen, dann ein Asteroidenfeld säubern oder eine feindliche Streitmacht pulverisieren. Die Designer von Digital Anvil tragen dem Rechnung, indem sich in Ihrem Head-Up-Display wirklich eine Unzahl von Informationen einblenden lassen. Vom Status Ihrer Staffelkollegen über den nächsten feindlichen Raumtorpedo bis hin zu unterschiedlichsten Kommunikationsmenüs stellen Sie alle benötigten Informationen auf dem Schirm dar.

Einfacher als bei jeglicher Konkurrenz gelingt Ihnen das Verteilen der Energie zwischen Waffen, Triebwerken und Schildgeneratoren. Außer dem üblichen Drücken der jeweiligen Tasten gibt es nämlich noch eine weitere →

Starlancer



So ist es richtig: Kleine Jäger bewachen große Kriegsschiffe und Transporter.



Außer Sequenzen in der Spielgrafik führen über 25 Minuten gerenderter Cut-Scenes die Story fort.

→ Möglichkeit: Drücken Sie »P« und halten Sie den Knopf, dann stellen Sie die Verteilung ganz einfach mit dem Joystick ein. Ein kleines Diagramm zeigt Ihnen den aktuellen Status und alle Veränderungen – sehr einfach.

Je länger Sie überleben, desto stärkere Waffen und bessere Schiffe bekommen Sie im Verlauf der rund 30 Missionen. Zwölf verschiedene Maschinen fliegen Sie selbst, insgesamt stecken auf den zwei CDs über 80 Schiffstypen. Raumschiffe wie Sprachausgabe sollen den Nationalitäten entsprechen – der russische Akzent der Angriffstruppen im Intro war jedenfalls gut zu erkennen.

Optik vom Feinsten

Warum das alles so ist und wie die Geschichte weitergeht, wird in zwei Arten von Filmszenen gezeigt. Zum einen wären das mit Sprachausgabe unterlegte Szenen in der Spielgrafik; Handlung mit Menschen und alle anderen wichtigen Ereignisse sehen Sie aber als Rendersequenzen, die eine knappe halbe Stunde dauern sollen. Da die Digital-Anvil-CGI-Abteilung darin schon massig Erfahrung dank des Wing-Commander-Films machen konnte (dessen Trickeffekte ja nun wirklich nicht schlecht waren), erwarten wir hier einiges. Und was wir bisher gesehen haben, überzeugt. Das gilt auch für die restliche Grafik. Keines der existierenden oder bald herauskommenden Weltraum-Actionspiele hat so hochauflösende und detaillierte Texturen.

Sehr schön gelungen sind dazu die Cockpit-Animationen. Sie sehen Ihre Hände am Steuer, und je nach den Bewegungen des Schiffes ändert sich die Ansicht ein ganz klein wenig, als ob Sie die G-Kräfte spüren würden. So bekommen Sie ein weitaus besseres Gefühl für die Bewegungen Ihres Raumers, eine Sache, die in den meisten SF-Ballereien, anders als bei einer Flugsimulation, mangels Terrain wenig zum Zuge kommt.

Er flog an meiner Seite

Der Multiplayer-Aspekt spielt bei Chris Roberts' neuem Team wohl eine größere Rolle als noch zu alten Origin-Tagen; zumindest gibt es nun einen Mehrspieler-Modus. Neben den üblichen »Ich bin der beste«-Ballereien, bei denen jeder gegen jeden fliegt, finden Sie auch gemeinsame Einsätze. Die komplette Kampagne lässt sich auf diese Art und Weise spielen, vorausgesetzt, Sie finden Leute, die ein derartig zeitaufwändiges Unterfangen auf sich nehmen. So oder so finden Sie Mitspieler auf der Internet Gaming Zone www.zone.com – ein kleiner Vorteil, wenn man wie Digital Anvil bei Microsoft unter Vertrag steht. **(mash)**



Mit aufflackernden Schutzschirmen stürzt sich dieser Jäger ins Gefecht.



Auch durch die Ringe des Saturns führen Sie Raumkämpfe.

Star Trek: Voyager
Elite Force

Wer erlebt an Bord eines Föderations-Schiffes die wirkliche Action? Richtig, die Sicherheits-Leute. Und bei denen heuern Sie jetzt an.



In dramatischen Feuergefechten kämpfen die Mannen an Ihrer Seite und geben Feuerschutz.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Raven Software/ Activision
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** 2. Quartal 2000
- **Internet:** www.activision.com
- **Besonderheiten:** Erstes ST-Voyager-Spiel ■ Benutzt Quake-3-Engine ■ Viele Einsätze im Team



Jetzt kann der Gegner kommen: Das ganze Team befindet sich in Stellung.

Nach dem eher missglückten Microprose-Titel »Star Trek: Klingon Honor Guard« (Test in PC Player 10/98) kommt jetzt von Raven Software ein Star-Trek-3D-Shooter mit Hit-Potenzial.

Captain Janeway und ihre Crew schippern mit der USS Voyager friedlich durch den Delta-Quadranten, als plötzlich ein Energiefeld dafür sorgt, dass sie in einem Raumschiff-Friedhof gefangen werden. Und der Zustand der anderen Pötte lässt darauf schließen, dass sie hier schon seit einer Weile herumgammeln. Zentrale Frage: Wie kommen sie von dort wieder weg?

Das Away-Team

Das versuchen Sie herauszufinden, in dem Sie andere Schiffe besuchen, die zum guten Teil noch bewohnt sind. In der Rolle von Alexander (oder auch als Alexandria) Munro, einem Sicherheits-Offizier, werden Sie in gefährliche Situationen geschickt, um möglichst viel herauszubekommen. Die Geschichte ist in acht Missionen eingeteilt, die jede für sich wieder aus zwei bis fünf Sub-Levels besteht. Ihre Gruppe nennt sich übrigens das »Hazard-Team«. In den Star-Trek-Classics-Folgen hätten Sie als Sicherheitsmann und Statist ja eher wenig Überlebenschancen, aber »Elite Force« ist da weniger brutal. Generell bestanden die Lizenzgeber darauf, mit möglichst wenig Gewalt auszukommen – als Folge davon werden Sie so gut wie kein Blut zu sehen bekommen. Kein Fehler, wie wir meinen.

Trotzdem finden sich auf den ganzen Wracks, die sich in mehr oder weniger gutem Zustand befinden, rund 14 verschiedene Alien-Arten, die alles andere als friedlich sind. Einige werden Fans bekannt vorkommen, etwa die Klingonen oder die Borg mit ihrem Assimilierungs-Wahn. Andere wiederum haben die Designer bei Raven Software komplett selbst erfunden, zum Beispiel Viecher, die in der Luft schweben und sehr unangenehm werden können.



In Alien-Schiffen demonstriert die Grafik-Engine, wie gut sie Rundungen darstellen kann.

Eine starke Truppe

Dafür kommt auch die Föderation für gewöhnlich in Mannschaftsstärke. Zum Hazard-Team gehören noch eine Reihe weiterer Mitglieder, die Ihnen oft zu Hilfe eilen. Jeder der Jungs und Mädels reagiert seiner Persönlichkeit entsprechend, alle akzeptieren sie auch Befehle. Grundsätzlich stellen sie eine willkommene Verstärkung der Feuerkraft dar. Neun verschiedene Waffen, die teilweise einen zweiten Feuer-Modus haben, schleppen Sie mit sich herum, vom einfachen Handphaser über das Phasergewehr bis hin zum außerirdischen Superblaster.

Übrigens haben alle aus der Serie bekannten Charaktere in der Mannschaft mindestens einen Auftritt, manchmal begleiten sie Sie sogar bei Ihrem Einsatz, etwa Fähnrich Kim oder Seven of Nine. Activision konnte für die Sprachausgabe der US-Version alle Original-Darsteller verpflichten; hoffen wir, dass hier zu Lande auch die entsprechenden Synchron-



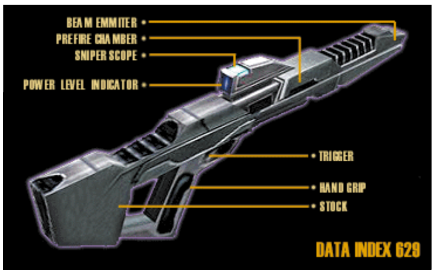


»Widerstand ist zwecklos«. Oh mein Gott! Die cybernoiden Borg treiben auch hier ihr Unwesen.

sprecher gewonnen werden können. Die gesamte Geräuschkulisse entstammt dabei der Soundbibliothek der Fernseh-Produzenten von Paramount, sollte sich also komplett authentisch anhören. Neben den Alien-Schiffen laufen Sie auf der Voyager herum, Sie können also die Brücke, die Krankenstation oder Lagerräume besuchen. Selbst an die Jefferies-Röhren beim Maschinenraum haben die Grafiker gedacht, insgesamt finden Sie acht verschiedene Decks auf diesem Prunkstücks der Föderationstechnik.

Die Engine kommt von id Software

Wie immer benutzt Raven Software eine Grafik-Engine von id Software, um sich komplett auf das Level- und Texturen-Design konzentrieren zu können. Elite Force wird das erste Spiel sein, das die »Quake 3 Arena«-Engine lizenziert. Die Rabensöhne machen ausgiebigen Gebrauch von der Möglichkeit, runde



Außer dem Phasergewehr setzen Sie sich eindrucksvoll mit acht weiteren Waffen zur Wehr.

»Alle bekannten Charaktere haben einen Auftritt.«

Oberflächen darstellen zu können, besonders, wenn Aliens ins Spiel kommen. Wir haben zudem schon die schicken Lichteffekte der Waffen bewundert, ebenso die hohe Qualität der Texturen. Die Künstliche Intelligenz der id-Leute haben die Programmierer indes noch verfeinert: Mit dem ICARUS-Scripting-System lassen sich Ereignisse vorgeben, die trotzdem einer sich verändernder Situation Rechnung tragen. Es passiert also nicht zwangsläufig immer dasselbe; verhindern Sie beispielsweise, dass ein bestimmter Charakter getötet wird, stellt sich das Skript darauf ein, auch wenn diese Person eigentlich nicht mehr vorkommen sollte.

Miteinander, gegeneinander …

Einige Multiplayer-Karten sind auf kooperatives Spiel abgestimmt, für gewöhnlich sollen gemeinsam Aufgaben gelöst werden. Damit das Deathmatch nicht mit der ersten Paramount-Direktive kollidiert, keine Original-Charaktere sterben zu lassen, ließen sich die Designer einen Trick einfallen: Die Variante Jeder-gegen-jeden spielt auf dem Holo-Deck als Übung, also können Sie Captain Janeway oder Tuvok verkörpern und sich trotzdem gegenseitig aufs Korn nehmen. Das eigentliche Spiel selbst dürfen Sie nur allein erleben, eine entsprechende Mehrspieler-Option ist nicht vorgesehen. Obwohl es sicher spannend gewesen wäre, die über 40 Einsätze zusammen zu bestehen. **(mash)**



Kurze Zwischensequenzen zeigen, wie die Voyager den interstellaren Raumschiff-Friedhof findet.



Hat natürlich ebenfalls ihren Einsatz: das Borg-Mädel Seven of Nine.

Der Elite-Force-Comic

Raven Software arbeitet mit Zeichnern und Autoren zusammen, um einen Star-Trek: Voyager – Elite-Force-Comic heraus zu bringen. Er orientiert sich lose an der Spielhandlung, wahrscheinlich kommen ein paar Geheimnisse aus dem Titel vor. Möglicherweise befindet sich sogar eine Tipps&Tricks-Sektion im Heft.



Kommt ebenfalls: Der Comic zum Film.

SWAT 3: Battle Plan

Ein sehr guter Titel will noch besser werden – Sierra verpasst dem Action-Taktik-Spiel neue Missionen und einen Mehrspieler-Modus.



Neue Waffen, neues Glück: Wie wäre es denn mit einem G-36?

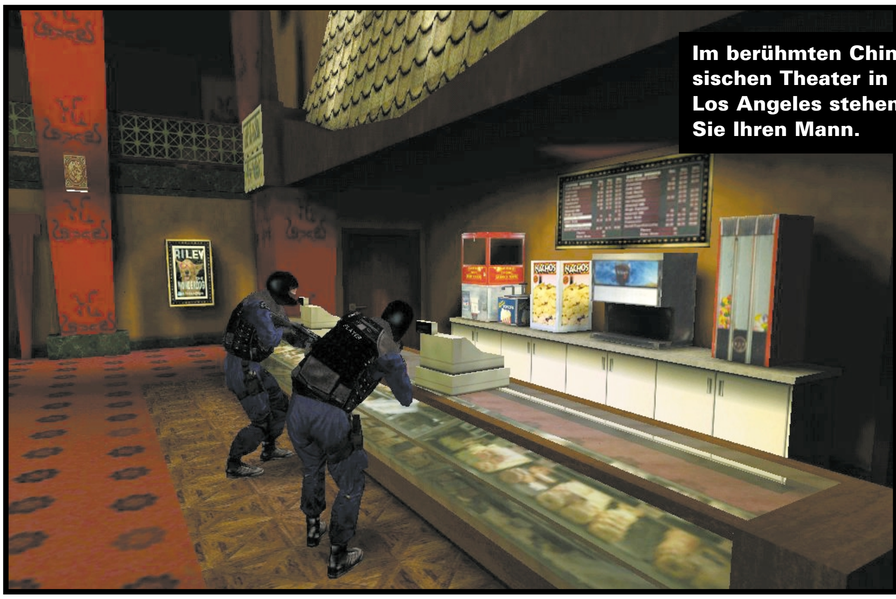
Officer Mash schleicht in den U-Bahn-Schächten von Los Angeles um die Ecke. Eine kurze Handbewegung, dann folgen vier weitere Männer in blau-schwarzer Uniform. Da – ein Terrorist! Ein kurzer Feuerstoß aus der schallgedämpften MP und der Bösewicht fällt um.

Einer der erfolgreichsten 3D-Shooter des letzten Jahres bekommt Nachschub. Im Add-on »SWAT 3: Battle Plan« stecken sechs neue Einsätze, die Sie wieder an bekannte Orte führen: Außer der Notaufnahme eines Hospitals schicken Ihre Vorgesetzten Sie zu einem Anwesen in den Hollywood Hills und dem Flughafen von LA. Und im Chinesischen Theater, dem berühmten Premierenkino am Hollywood Boulevard, treiben Terroristen ihr Unwesen. Dank des mitgelieferten Editors entwerfen Sie eigene Level und können die Texturen der Männer verändern.

Mit einem unserer Kritikpunkte am Original-Programm räumen die Designer ebenfalls auf: dem fehlenden Multiplayer-Modus. Sowohl im Kooperationsmodus wie auch im Team gegeneinander kämpfen Sie – auf Wunsch sogar als Übeltäter. Gespielt werden kann in einem lokalen Netz und über Sierras Internet-Service http://www.won.net.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Sierra Studios/ Havas Interactive
- **Genre:** Action
- **Termin:** August 2000
- **Internet:** www.swat3.com
- **Besonderheiten:** Missions-CD ■ Mehrspieler-Modus ■ Neue Waffen ■ Zusätzliche Ausrüstung ■ Mehr reale Örtlichkeiten ■ Mit Level- und Skin-Editor ■ Mit Patch 1.2



Im berühmten Chinesischen Theater in Los Angeles stehen Sie Ihren Mann.

Was gibt's noch Neues?

Officer Mash hat nun die Wahl zwischen vielen schönen neuen Waffen. Neben der bekannten Heckler & Koch MP5 liegen die Mark 23 und das G-36 aus gleichem Hause bereit, außerdem der klassische Karabiner M4. Dazu kommt das Steyr-AUG-Sturmgewehr oder eine UZI-Maschinenpistole. Zum Teil dürfen Sie auch Schalldämpfer auf die Kanonen schrauben. Mash steckt sich dazu gern die neuen Handwaffen wie verschiedene Glocks ein. Zusätzliche Munitionssorten und Zieleinrichtungen runden das Bild ab.

Der Officer verhält sich dank des implementierten Patches 1.2 nicht mehr ganz so dumm und soll seinen Kameraden nicht mehr im Weg stehen. Dank dieses Hirnzuwachses reagiert Mash jetzt auch besser auf Kommandos – und das kann ihm ja nur nützlich sein. **(mash)**

Kundenfreundlichkeit

Sierra bringt all die schönen neuen Sachen in verschiedenen Ausführungen – ganz nach Ihrem Geschmack.

Multiplayer-Patch

Sind Sie an den neuen Missionen nicht interessiert, laden Sie sich ab August von der Website http://www.swat3.com einfach den Multiplayer-Patch herunter, mit dem Sie alle SWAT-3-Einsätze auf Seiten der Terroristen oder SWAT-Mitglieder spielen können. Alle neuen Waffen und Features sind vorhanden.

SWAT 3: Battle Plan

In dieser Missions-CD finden Sie neben den oben genannten Verbesserungen auch sechs neue Missionen.

SWAT 3: Special Edition

Falls Sie das Original-Programm noch nicht haben, können Sie es ab August zusammen mit der Missions-CD Battle Plan in einem Pack erwerben.



Techno Mage

Sunflowers möchte mit dem neuen, sympathischen Helden-Duo Melvin und Talis das Genre Action-Adventure der ganzen Familie schmackhaft machen.

Die Welt Gothos könnte auf den ersten Blick einem Reiseprospekt entsprungen sein. In idyllischer Umgebung existieren dort zwei Völker, die trotz ihrer unterschiedlichen Wurzeln seit Generationen in Frieden leben.

Doch der Schein trügt. Die magiebegabten »Dreamer« und die technikversierten »Steamer« respektieren sich zwar offiziell, haben aber in Wahrheit nicht viel füreinander übrig. So gibt es ein ungeschriebenes Gesetz, das die Vereinigung zwischen Dreamern und Streamern verbietet. Melvin, der Held des Spiels, hatte das Glück, ein Produkt solch einer Kopulation zu sein. Der Sohn einer Dreamer-Mutter und eines Steamer-Vaters lebt in der Magierstadt. Die Einwohner dulden ihn zwar, aber so richtig akzeptiert wird er nicht ganz. Seine bescheidenen Zauberkünste trainiert er eifrig beim Onkel. Und sehr zum Unverständnis der Dreamer begeistert sich Melvin für Maschinen und technische Dinge.



Sind sie nicht ein schönes Paar? Melvin und Talis.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Sunflowers
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** Juni 2000
- **Internet:** www.technomage.de
- **Besonderheiten:** Acht verschiedene Welten ■ Tag- und Nachtzyklen ■ 50 Nichtspieler-Charaktere ■ Wetter-Effekte ■ Rollenspiel-Elemente



Melvin hört sich in Dreamertown um: Er will herausfinden, was die Ursache für die Katastrophe in der Nachbarstadt war.

Magische Monster-Horden

Eines Tages ereignet sich ein schweres Unglück in Steamertown. Aus dem Erdreich steigen riesige Monster, die sich ungeniert über Einwohner und Gebäude der Maschinengilde hermachen. Die Stadt wird vollständig zerstört und alle geben Melvin die Schuld an der Katastrophe. So beschließt er, aus Dreamertown zu fliehen, um nach dem wahren Grund für das Auftauchen der Ungeheuer zu suchen. Hilfe bekommt der Held im Laufe des Spiels von einer jungen Dame namens Talis. Auch deren Eltern stammen aus den zwei verschiedenen Städten. Vom gleichen Schicksal geprägt, verstehen sich beide auf Anhieb und erforschen fortan gemeinsam die Welt Gothos.



Diese leicht bekleideten Tänzerinnen machten auf einer Techno-Mage-Veranstaltung den Redakteuren Lust aufs Spiel.

Bitmap-Duo

Die gesamte Spielumgebung überblicken Sie in einer frei drehbaren, isometrischen Perspektive. Wie in manchen Rollenspielen gibt es Tag-Nacht-Wechsel und auch einen Regenschirm sollten die Spielfiguren ab und zu parat halten. Da »Techno Mage« zeitgleich auch für Sonys PlayStation erscheint, sind keine hohen Hardware-Anforderungen nötig. Große Figuren, wie beispielsweise einige Endgegner, sind reine Polygonobjekte. Da die Spielcharaktere selbst aber viel kleiner sind, entschieden sich die Designer für animierte 2D-Grafiken. Die Rätsel in Techno Mage sollen außerdem mit der 3D-Umgebung verflochten sein. Melvin kann beispielsweise Kisten verschieben und sich auf mehreren Ebenen aufhalten. Im Laufe des Spiels verbessern die Figuren ihre Magiekünste und Kampffähigkeiten. Das werden sie auch brauchen, denn die späteren Level halten so manchen harten Endgegner parat. **(dk)**

Cultures

Die Entdeckung Vinlands

Die Besiedlung der Inseln ist noch nicht ganz beendet, da feilen die Väter von »Catan – Die erste Insel« schon an ihrem zweiten Streich.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Funatics
- **Genre:** Aufbausimulation
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Internet:** www.funatics.de

Besonderheiten: Siedler-ähnliche Wirtschaftssimulation ■ Vier Völker ■ Jede Figur bekommt einen eigenen Namen, ein individuelles Aussehen und spezielle Fähigkeiten ■ Über 30 Berufe ■ Handelselemente



Wenn einer der Wikinger etwas zu meckern hat, wird dies durch eine kleine Sprechblase angezeigt.



Dank der einblendbaren Mini-Fenster können Sie das Treiben jedes einzelnen Einwohners aufmerksam verfolgen.

Man nehme ein antikes Völkchen, setze dieses auf einem fremden Kontinent aus und warte ab, was passiert – so in etwa könnte man das Spielprinzip von »Cultures« beschreiben. Doch so leicht werden Sie es nicht haben. Denn nach fast zwei Jahren tatkräftiger Entwicklungszeit müssen Sie nun bald die Ärmel hochkrempeln und den Wikingern bei der Eroberung zur Hand gehen.

Dass etliche der Funatics-Mitarbeiter zuvor für Blue Byte an »Siedler 2« gefeilt haben, merkt man Cultures sehr deutlich an. Handelt es sich doch hierbei erneut um ein typisches Aufbauspiel mit hohem Wuselfaktor. »Am Anfang muss der Spieler mit einigen Figuren ein Dorf aufbauen und sich um alles kümmern. Bis das Dorf erst richtig funktioniert, vergehen schon mal gut ein oder zwei Stunden«, so Thomas Friedmann, einer der Cultures-Entwickler. Das Örtchen muss aufgebaut, die Bewohner gehegt und gepflegt werden. Sie gehen ihrer Arbeit nach und kümmern sich um ihr eigenes Leben. »Wir wollten ein Spiel machen, bei dem ein wenig dieser Aquarium-Effekt rüberkommt. Es soll Spaß machen, den Bewohnern auch nur mal einige Zeit lang zuzuschauen«, meint Thomas und geht noch weiter ins Detail: »Die eigentliche Aufgabe ist das Pflegen und Betreuen der Spielfiguren. Die Bewohner reagieren wie im richtigen Leben. So können sie zum Beispiel nach einiger Zeit einen anderen Beruf erlernen.«



Da strahlt der Papa: Zwei niedliche Kinder wuseln, herum – und hinterlassen eine ganze Menge Dreck.

Jede einzelne Figur wurde dabei nicht nur mit einer unterschiedlichen Optik, sondern auch mit verschiedenen Fähigkeiten und sogar einem eigenen Namen bedacht.

Eine Welt mit Haken und Ösen

Mit allen Vor- und Nachteilen wird so eine komplexe Welt im heimischen Computer simuliert. Denn nicht nur die Aktivitäten der



Fünf mit Speeren und Schilden bewehrte Söldner bewachen den Ort.



Kulturell hochstehende Stämme entwickeln nach einiger Zeit auch religiöse Gefühle, errichten Statuen und beten in Tempeln und Steinkreisen.

Figuren haben Einfluss auf den Spielverlauf, sondern auch das Drumherum. Haben Sie zum Beispiel versäumt genügend Hütten zu bauen, schlafen die Bewohner auch schon einmal auf der Wiese ein. Dass es dort natürlich mit der Entspannung nicht sehr weit her ist, versteht sich von selbst. »Bei uns gibt es auch keine Unterscheidung zwischen Tag und Nacht«, erklärt Thomas und fügt hinzu: »Es macht schlicht und einfach spielerisch keinen Sinn, denn während der Nachtphase würde der Spieler nur gelangweilt auf den Bildschirm starren.« Dafür hat aber jeder der vielen Bewohner seinen eigenen Tagesrhythmus, der durch seine Aufgaben bestimmt wird. Nach einiger Zeit werden aus den anfänglichen Zelten Lehmhütten, mancher Geselle entwickelt sich zum Handwerksmeister und wenn Sie Ihr Völkchen sorgfältig bemuttern, nimmt auch deren Population sprunghaft zu.

Ran an die Arbeit!

Die Aufgabenverteilung entspricht klassischen Mustern, wie man sie etwa von den Siedlern kennt. Mit einem Lächeln meint Thomas: »Die Frauen bekommen natürlich die Kinder und kümmern sich um den Haushalt – es sind halt Wikinger.« Während sich das schwache Geschlecht also um die »Organisation« der Familie kümmert, geht der Mann des Hauses seiner Arbeit nach. Hat er zwischendurch doch noch Zeit, wird eben schnell für den Nachwuchs gesorgt – wie im richtigen Leben. Sie als Spieler bestimmen dabei, ob der Sprössling ein Mädchen oder ein Stammhalter sein soll. Die Jünglinge wachsen heran, erweitern ihre Fähigkeiten und sind somit frische Arbeitskräfte. Sterben können die Bewohner natürlich auch, sie hauchen etwa im Krieg oder bei Hungersnöten ihr virtuelles Leben aus. Damit dies nicht allzu oft passiert, müssen Sie sich um die Nahrungs- und Warenproduktion kümmern. Ihre Bewohner können Lebensmittel anbauen, oder aber auch unter Tage Erze abbauen und diese mit den maximal drei konkurrierenden Stämmen austauschen.



Genau wie bei den Siedlern geben auch hier zahlreiche Statistiken und Grafiken Auskunft über die derzeitigen Vorräte an Nahrungsmitteln und Ressourcen.

Die Wikinger-Saga

Zu einer so komplexen Welt gehört natürlich auch eine Hintergrundgeschichte, die durch einen animierten Vorspann ausführlich erzählt wird: Der Wikingerstamm wird eines Tages auf einen hellen Strahl am Himmel aufmerksam, denn schon seit geraumer Zeit schmachtete das Volk in lichtloser Finsternis. Die kleinen Recken denken nun, dass die Leben bringende Sonne vom Himmel gefallen ist. Doch in Wirklichkeit ging ein Komet auf die Erde nieder, um dort in zwölf Teile zu zerspringen. Innerhalb einer großangelegten Kampagne müssen sich nun die Wikinger auf die Walz begeben, um die einzelnen Teile aufzuspüren und wieder zusammenzufügen. Die Missionsziele sind dabei unterschiedlich. Mal müssen Sie nur einen bestimmten Gegenstand tauschen, dann wieder eine Entdeckung machen oder gar einen Krieg vom Zaun brechen.

»Ein Spiel, bei dem der gewisse Aquarium-Effekt rüberkommt.«

Keilereien wie bei Asterix

Es existieren insgesamt drei weitere Völker (Eskimos, Majas, Indianer), die neutral, freundlich oder feindlich gesinnt sind. Mit friedliebenden Nachbarn beginnen Sie einen Warenhandel, aggressive Mitbewohner rufen Sie dagegen in einem kleinen Krieg zur Ordnung. Sämtliche Dorfbewohner dürfen an den Scharmützeln teilnehmen und sich mit bloßen Händen, Schwertern, Lanzen oder Pfeil und Bogen wehren.

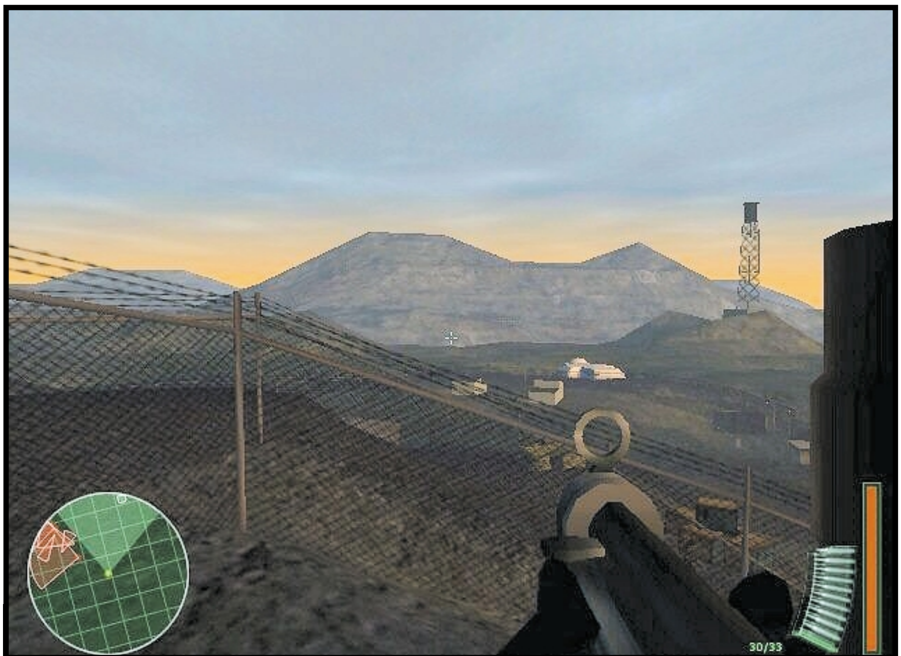


Entwickler Thomas Friedmann: »Frauen bekommen natürlich die Kinder und kümmern sich um den Haushalt.«

»Geprügelt wird im Asterix-Stil. Doch der Krieg soll nicht das Wichtigste sein.«, meint Thomas. Da man einige Zeit braucht, um seinen Stamm großzuziehen, ist ein Überraschungsangriff à la »Command & Conquer« nicht drin. »Während man in einigen Spielen dutzende Krieger einfach »produzieren« und dann seinen Gegner überfallen kann, ist das bei uns ein langwieriger Prozess«, so Thomas.

Die Funatics-Mannen haben so einen eleganten Bogen zwischen Aufbau-, Wirtschaftssimulation und Strategiespiel gezogen. Hardwaretechnisch begnügt sich Cultures voraussichtlich mit einem bescheidenen 233er-Pentium und unterstützt auch ungewöhnliche Grafikauflösungen wie die mit nostalgischen 320 mal 200 Bildpunkten. **(Stefan Marcinek/md)**

Project IGI



Dank der Grafik-Engine eines Flugsimulators sind bei Innerloops Project IGI riesige Sichtweiten möglich.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Innerloop Studios/ Eidos Interactive
- **Genre:** Action
- **Termin:** 2. Quartal 2000
- **Internet:** www.eidos.com
- **Besonderheiten:** Ungewöhnlich hohe Sichtweite ■ Exakte Darstellung physikalische Gegebenheiten ■ Hohe Künstliche Intelligenz

Konkurrenz für »Rainbow Six« und Konsorten, denn Eidos betritt Genre-Neuland. Er-staunlich gute Karten garantieren superbe Optik und authentische Physik.

Als das norwegische Studio Innerloop die Flugsimulation »Joint Strike Fighter« entwickelte, baute es ein Schmankerl in den Multiplayer-Modus ein.

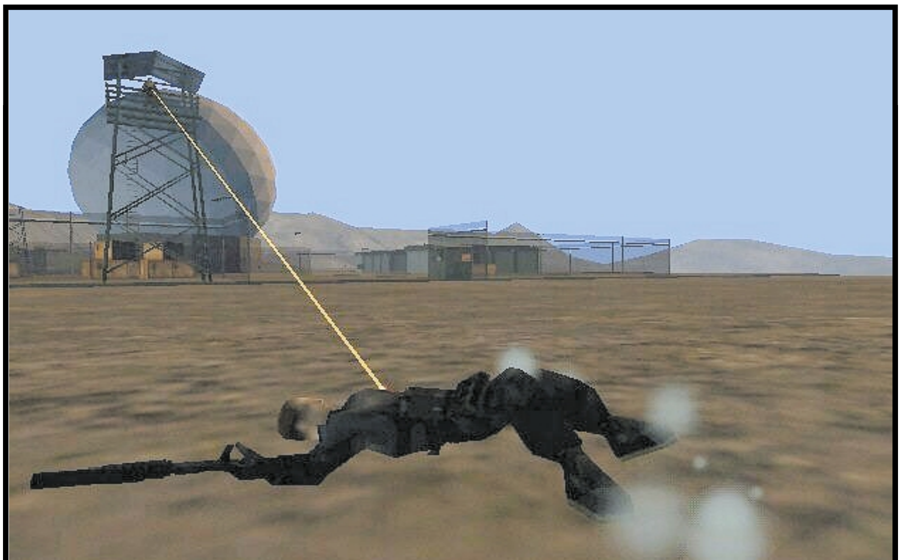
Nach einem Absprung aus einem zerstörten Flieger spielten Sie in der Ich-Perspektive weiter und bekämpften 3D-Shooter-mäßig Ihre Gegner mit der Pistole. Nun arbeiten die Designer an einem »Rainbow Six«-inspirierten Titel. Sie verkörpern Dave Jones, einen SAS-Spezialisten, der ausschließlich über eine attraktive, junge Dame Kontakt mit dem Hauptquartier hat. Sie gibt Ihnen alle nötigen Informationen, beurteilt nach dem Einsatz Ihre Leistung und meldet sich auch während der Missionen.

Wie im Fluge

JSF fiel damals durch seine überragende Grafik auf. Daher verwundert es nicht, dass die Programmierer ein Derivat der alten Engine für ihr neues Spiel benutzen. Keine neue Idee: Novalogic benutzt für seine »Delta Force«-Serie die gleiche Darstellung wie für die »Comanche«-Helikopter-Simulationen aus gleichem Hause. Dadurch erreichen die Kalifornier ungewöhnlich hohe Sichtweiten. Dies ist auch das Ziel von Innerloop. Mit ihrer Fraktal-Technologie können die Designer das Terrain detailliert modellieren, die Physik der Waffen nachbilden und Partikel-Effekte wie Nebel oder Blut erzeugen. »Wir haben die JSF-Engine völlig überarbeitet«, sagt Produzent Andrew Wensley. »Wir quetschen viel mehr Spielareal in den Speicher des Rechners – rund zehn Millionen Quadratmeilen – mit einer weitaus größeren Texturendichte. Durch fraktale Strukturen stellen wir die Welt mit all ihren Eigenheiten dar, beispielsweise natürliche Formationen. Fahrzeuge nutzen auf diese Weise die Natur, um ungesehen voranzukommen. Kliffe, Überhänge und Höhlen spielen genauso eine Rolle wie Höhenzüge, weite, offene Flächen und Cañons.«

Wohin des Weges?

Von Delta Force abgesehen spielen Taktik-3D-Shooter für gewöhnlich in Gebäuden, Räumen und anderen beengten Örtlichkeiten. Bei



Das physikalische Modell kümmert sich sogar um den Einfluss von Wind, Entfernung und Härte des Zieles auf die Flugbahn von Kugeln.



Zuweilen unterhalten Sie Unterstützung, etwa durch diesen Jeep.

»IGI ist ein Shooter für Leute, die nachdenken.«
(Andrew Wensley, Producer)

Project IGI hingegen gibt es Missionen, die nicht nur dort, sondern auch in offenen Ebenen stattfinden. Die 12 bis 15 Einsätze führen Sie nach Osteuropa und den Mittleren Osten, spätere Aufträge sind in den USA angesiedelt. Dort treffen Sie auf fahrende Atomtransporter, einen Hubschrauber-Flughafen, besuchen aber auch eine Radarstation in Sibirien oder ein zerstörtes Dorf in Afghanistan.

All diese Örtlichkeiten werden akkurat modelliert, was Terrain und Wetterbedingungen angeht. Bunker, Wachttürme und Scharfschützen-Stellungen erschweren Ihr Vorgehen. Richtig kompliziert wird es, wenn herumfahrende Schützenpanzer, Hubschrauber und Soldaten ins Spiel kommen.

Ihr Einsatz, Mr. Jones

»Jones kann und wird schiere Feuerkraft benutzen, um seine Ziele zu erreichen«, sagt Producer Eric Adams. »Da unsere Künstliche Intelligenz aber nicht ganz schlecht ist, besteht ein guter Teil des Spiels aus Anschleichen, dem Hacken an Computerterminals, dem Retten von Geiseln und dem Neutralisieren von Nervengas; dann musst du nur noch rauskommen.«

Jede Mission hat mehrere Ziele, die teils auch vom Verlauf abhängen. Jones verfügt über einen PDA, der Informationen von Satelliten und Spionage-Flugzeugen wie etwa Echtzeit-Hitzebilder liefert. Ihm steht das neueste Equipment zur Verfügung, welches die NATO zu bieten hat. Darunter befinden sich etwa Sturmgewehre, Scharfschützenflinten, Tränengas und Granaten. Außerdem benutzt er stationäre MGs oder das M-60 auf dem Jeep, mit dem er etwa gerade flieht. Ein weiteres, wichtiges Werkzeug ist der Ziel-Laser. Mit diesem visiert Jones ein Objekt an und ruft dann die Artillerie. »Sehr praktisch für Ziele, die außerhalb der Reichweite der anderen Waffen liegen«, sagt Wensley. »IGI ist ein Shooter für Leute, die nachdenken. Du kannst nicht einfach irgendwo reinrennen, rumballern und erwarten, dass du da lebend wieder rauskommst. Stattdessen musst du erst einmal die Lage erkunden und dann beschließen, was du tun willst.«

KI und Physik

Auf zwei Dinge legen die Jungs von Innerloop besonderen Wert: Eine gute Gegner-KI und das physikalische Modell. Projektile werden so berechnet, wie es die Umgebung verlangt. Der Luftwiderstand wird genauso ins Kalkül gezogen wie die Materialdichte. Kugeln durchschlagen Holz, dünnes Metall und Ziegel auf unterschiedliche Art. Sie können zwar durch eine Wand einen Wachposten erledigen, aber unter Umständen prallt die Kugel ab oder bleibt in irgend etwas stecken. Genauso gut ist es möglich, dass der Schuss nach einem Fehlschuss als Querschläger durch die Gegend fliegt.

Die KI macht reale Situationen möglich. Manchmal treffen Sie mehr als einen Posten auf einem Wachtturm, ein anderes Mal kann es passieren, dass die Feinde schlafen oder gerade etwas reparieren. »Die KI der Gegner besteht aus vorsichtig geskripteten Vorgaben und einer taktischen KI, die auf Kampfsituationen reagiert«, sagt Wensley. »Unser KI-Programmierer hat sich mit einem Ex-SAS-Soldaten zusammengesetzt und alle möglichen Verhaltensweisen durchgesprochen. Soldaten benutzen Deckungen, um sich an Ihre Flanke heranzuschleichen. Oder sie setzen Artilleriegeschütze und schwere MGs ein. Elite-Einheiten werden auch schneller adequate Taktiken entwickeln als ein paar grüne Jungs.«



Viele Aufträge führen Sie in das Innere von Gebäuden ...



... wie hier etwa. Was mag dieser Computer verbergen?



Wachttürme sind der Alptraum eines jeden Eindringlings.



Mit dem Scharfschützengewehr schalten Sie Bedrohungen schon aus der Entfernung aus.

Gemeinschaft macht stark

Bis zu 16 menschliche Spieler treffen sich zu einer kleinen Partie mittels eines lokalen Netzwerks oder im Internet. Das geschieht entweder per TCP/IP-Verbindung, über den kostenpflichtigen Mplayer oder dem GameSpy. Außer einem ordinären Deathmatch spielen Sie im Team mit- oder gegeneinander. Aller Voraussicht nach werden Level- und Skin-Editoren mitgeliefert. Falls Sie sich übrigens über den Namen des Spiels wundern: »I.G.I.« ist Militär-Slang und steht für »I'm going in« (Ich gehe jetzt rein).

(T.Liam McDonald/mash)

Mein eigenes Quake

von Colin Williamson und Jochen Rist
Illustration von Eric Bowman

Haben Sie schon Mal ein 3D-Actionspiel gespielt und dabei gedacht: »Hey, das kann ich doch viel besser!«? Nun, vielleicht sind Sie ja so fähig, ... aber es gibt nur eine Möglichkeit, um das herauszufinden. Noch nie war es so simpel, mit den frei erhältlichen Tools seine eigenen Vorstellungen in Quake, Unreal und Half-Life zu verwirklichen. Und noch nie war es so einfach wie heute, bei der Online-Gemeinschaft für Aufsehen zu sorgen. Alles was Sie dazu benötigen, ist eine Prise kreativer Eingebung ... damit Sie sich selbst aus den Latschen kippen können, setzten wir uns für Sie mit den kreativen Köpfen von Valve, Epic Games und Legend Entertainment zusammen.

Als wahre Götter gelten die Level-Designer von 3D-Actionspielen. Sie gehen als Casting-Dirigent, Innenraumausstatter, Belichtungskünstler und Architekten vor. Zusammengefasst kontrollieren sie, was Sie sehen dürfen und was nicht. Dazu benutzen sie optische Tricks, um die Auswirkung der Umgebung auf den Spieler auf ein Maximum zu erhöhen – und wenn Sie nicht ausreichend beeindruckt werden, dann haben die Designer keine gute Arbeit geleistet. Die Kunst des Level-Designs verlangt ein räumliches Darstellungsvermögen, eine künstlerische Ader, ein Gefühl für Verhältnismäßigkeit und noch viel wichtiger: einen Sinn für Level, die wirklich Spaß machen. Diesen Monat sprachen wir mit den hellsten Köpfen der Industrie über die explodierende Welt des 3D-Level-Designs.

Die Grundlagen

Wie wir alle wissen, entsteht ein Gefühl für die mögliche Designarbeit erst durch persönliche Erfahrung. Und das bedeutet sich hinzusetzen und solange zu spielen, bis die Augen auszutrocknen beginnen. Die »professionelle« Geschichte des Unreal-Tornament-Designers Cliff Blezinski ähnelt jener vieler Hardcore-Spieler. »Damals programmierte ich einen Haufen Spiele auf meinem Apple IIc, indem ich Basic und das Adventure-Construction-Set heranzog. Ich verbrachte Stunden in der Schulbücherei, wo ich programmierte und Computerspiele zockte – es wurde alles durchgespielt, was mir zwischen die Finger kam.

Bevor Sie jetzt weiterlesen, sei an dieser Stelle eine kleine Warnung ausgeschrieben: Level-Design kann eine wirklich hart zu knackende Nuss sein und der Weg zum erfolgreichen eigenen Level ist mit vielen Stolpersteinen gespickt. Doch immer mehr Spieler nehmen die Hürden des Level-Designs in Kauf. Zum Glück gibt es eine Gemeinschaft, die gerne bereit ist, Ihnen aus der Patsche zu helfen – falls Sie wissen, wo sich diese herumtreibt. Meinen Sie, der Herausforderung gewachsen zu sein? Dann lassen Sie uns loslegen ...



Mein eigenes Quake

Ein- oder Mehrspieler?

Die wichtigste Entscheidung, vor der Sie anfangs stehen, ist die der Wahl zwischen der Erschaffung einer Einzelspieler- oder einer Mehrspieler-Karte. »Einzelspieler-Karten sind weitaus schwieriger zu erstellen und benötigen zwischen drei Wochen bis hin zu drei Monaten für ihre Fertigstellung«, sagt Bleszinski. »Umso komplizierter eine Mehrspieler-Karte ist, desto länger nimmt deren Konstruktion in Anspruch. Eine hirnlose Deathmatch-Karte ist in einer Woche erledigt. Ausgetüftelte Assault-Karten benötigen hingegen bis zu einem Monat Brutzeit.«

Die Erschaffung einer ordentlichen Einzelspieler-Karte für ein Spiel wie Half-Life oder Quake ist ein anspruchsvoller Prozess – insbesondere dann, wenn Sie ein paar Aha-Effekte hineinstricken wollen, die 1999 quasi zum Industriestandard erklärt wurden. In eine mit Zombies vollgestopfte Schachtel hineinzuplumpsen, lockt heutzutage keinen Hund mehr hinterm Ofen hervor – Überraschungen im Minutentakt mit sorgfältig ausgearbeiteten Schockern sind dagegen immer gern gesehen. Trotz des hohen Anspruchs, den eine Einzelspieler-Karte stellt, ist ein Deathmatch-Level nicht unwesentlich leichter. Tuning, Probespielen und ein abwechslungsreicher Spielfluss bestimmen den Erfolg einer Deathmatch-Karte. Und mit dem Auftritt von Quake 3 Arena und Unreal Tournament müssen sich die Deathmatch-Designer an das Verhalten der KI-Bots anpassen. Wenn eine Karte im Online-Modus mit ein paar Hirnlosen recht spaßig zu spielen ist, so besteht dennoch die Gefahr der Unspielbarkeit im Offline-Modus wegen zu schlechtem Bot-Scripting. Wenn Sie eine Karte selbst erschaffen haben, ist das natürlich eine prima Sache, doch viele Firmen schätzen den gemeinsamen Schöpfungsprozess, wo gleich ein paar Designer in der Gruppe an einem überragenden Level werkeln. »Haben Sie keine Angst davor, andere an Ihrem Level arbeiten zu lassen«, meint Bleszinski. »Darin liegt die Zukunft des Level-Designs – mehrere talentierte Leute, die gemeinsam eine phantastische Umgebung hervorzaubern.«

Die Zusammenstellung

Jetzt sind Sie so weit erste Schritte zu tätigen. Sie haben sich UnrealED für Unreal Tournament, WorldCraft für Half-Life oder Q3Radiant für Quake 3 installiert und sind bereit, es mit den Besten der Industrie aufzunehmen.

WO DIE TOOLS VERSTECKT SIND

Q3Radiant für Quake 3 Arena
id Software hat das Tool zum Level-Design zwar nicht auf der Quake-3-CD untergebracht, aber Sie können es ganz leicht aus dem Internet auf die Festplatte saugen. Die offizielle Download-Seite ist unter www.quake3arena.com, während eine Einführung und alternative Download-Quellen auf www.quake3mods.net liegen.

Unrealed
Wenn Sie bereits Unreal oder Unreal Tournament besitzen, haben Sie schon alles, was Sie zur Erstellung eigener Level benötigen – UnrealEd ist auf beiden CDs drauf. Vielleicht werfen Sie ja noch einen Blick auf die Patches und Einführungen unter unreal.epicgames.com/.

Worldcraft
Das Level-Werkzeug für Half-Life ist ebenfalls schon auf der CD. Doch das Tool gibt es auch online inklusive einer Handvoll Tutorials auf halflife.gamedesign.net.

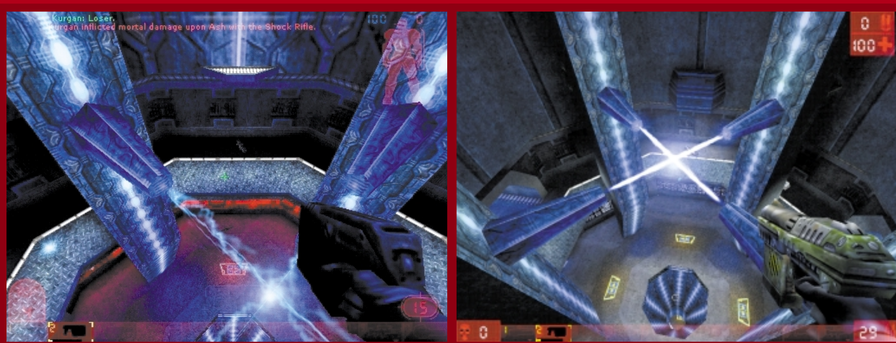
UNREAL TOURNAMENT VORHER NACHHER



FREGATTE Die Karte von Shane Caudle ist ein gutes Beispiel dafür, welch drastische Auswirkungen das Lighting auf die Spielbarkeit hat. Das Original findet nachts statt, wobei es schwierig ist, die Spieler ihren Teams zuzuordnen. Obwohl die Original-Karte Texturen von Unreal verwendete, entschied sich Caudle für ein neues Texturset, um die Level augenfreundlicher zu gestalten.



GALLEONE Pancho Ekels Karte durchwanderte mehrere Stationen, bis sie fertig war. Ekel fand, dass das Original-Design nicht stimmig genug war und bekam Probleme mit dem realistischen Sonnenaufgang im Hintergrund. Der endgültige Level mit seiner schummrig blauen Beleuchtung und dem romantischen Mondaufgang bot eine weitaus gelungenere Frag-Atmosphäre.



FRACTAL Dave Ewings Karte wurde mit seinem überlagernden Rot und Blau als zu grell beurteilt. Die finale Version zeigt einen gelben anstelle eines roten Zustands. »Level-Designer scheinen wahre Innenausstatter zu sein«, so Bleszinski. »Fragen Sie nur nie einen, ob er Ihnen ein paar Vorhänge im Wohnzimmer aufhängen könnte.«

Es gibt zwei Hauptwege, um mit dem Aufbauprozess anzufangen. Der erste enthält eine intensive Vorausplanung. Zeichnen Sie wie ein Verrückter. Bekommen Sie ein Gefühl für die Ausstrahlung der Karte und der Umgebung, bevor Sie überhaupt die Maus anfassen. Zeichnen Sie einfach alles auf ein weißes Papier. Spielen Sie den Level von Anfang bis Ende in Ihrem Kopf durch. Aber halten Sie nicht so sehr an Ihrer Vision fest, dass Sie später keine Änderung mehr akzeptieren – jede gute Karte durchwandert mehrere Generationen. Die zweite und schwierigere Variante wird als Freestyle bezeichnet. Das kann sich als zweischneidiges Schwert herausstellen – wenn Sie sich hinsetzen und den Level-Ablauf entwerfen, während Sie bauen, können die Resultate enttäuschend und unausgewogener ausfallen, als Sie es sich zunächst in einem Schema vorgestellt haben. Trotzdem wurde Unreal größtenteils auf diese Weise entworfen – und wir alle müssen doch zugeben, dass es ziemlich gelungen war. »In der Vergangenheit waren wir sehr verplant mit unseren per Zufall zusammengewürfelten Leveln«, gibt Bleszinski zu. »Die meisten Darstellungen unserer früheren Titel waren aus den Tiefen der Designer-Köpfe gezogen. Wir versuchen solche Dinge künftig anders zu machen. Konzept-Tüftler werden Ideen für Umgebungen vorstellen und die Künstler arbeiten noch enger mit den Level-Designern zusammen.«

Scott Dalton, der kreative Kopf von »Wheel of Time« beschreibt den Design-Prozess mit seinem Team bei Legend Entertainment. »Wir wissen im Voraus, wie die Handlung im Level auszusehen hat, was der Spieler sieht und wo sie zusammenfinden sollen«, berichtet er. »Wir arbeiteten eine Weile daran, um Räume oder Stücke eines Durchgangs so aussehen zu lassen, wie wir uns das vorgestellt haben. Unser Architekt versorgte uns mit Original-Fotos, einem ähnlichen Stil oder mit Ansichten von oben und isometrischen Darstellungen. Manchmal hatten wir schon Vermessungen einzelner Entwürfe auf dem Konzept, so dass der Textur-Künstler an einer bestimmten Textur arbeiten konnte, ohne sie zuvor im Spiel gesehen zu haben. Wir waren in der Lage, die Karten so lange zwischen dem Textur-Künstler und dem Level-Designer hin und herwandern zu lassen, bis wir schließlich zufrieden waren.«

Und nehmen Sie sich unbedingt die Zeit zum Tweaken und Testen. Einen frühreifen Level zu veröffentlichen kann in einem großen Drama enden. »Viele Level-Designer veröffentlichen ihr Werk im Moment der Fertigstellung. Aber die zusätzliche Mühe wie kleine Lichteffekte und geometrische Details machen den riesigen Unterschied zwischen einer durchschnittlichen und einer Spitzen-Karte aus. Resonanz und etwas Kritik an der eigenen Karte zahlen sich aus«, so Bleszinski. »Amateur-Level-Designer halten sich vor den Vorschlägen ihrer Freunde oft die Ohren zu und so was schränkt die Lernfähigkeit eines jeden Designers ein.« Versammeln Sie also eine Gruppe von Freunden um sich, die als Beta-Tester herhalten – und nehmen Sie deren Vorschläge sehr ernst. →

SO FUNKTIONIERT ES
DETAILS, DIE MAN EINFACH WISSEN MUSS

Sowohl die Quake- als auch Unreal-Engine verwenden die geschlossene Oberflächengeometrie (Closed Surface Geometry – CSG), die auch als Strahlenbündel (Brushes) bekannt ist. Stellen Sie sich die Brushes als Legosteinchen vor, die in beliebigen konvexen Formen veränderbar sind. Wenn Sie Ihre Legosteine in eine Raum-ähnliche Form gebracht haben, fügen Sie die Texturen hinzu und gehen Sie einfach so vor, wie zu Hause beim Tapezieren.
Die Level-Erstellung bei Quake und Unreal ist ein Prozess, bei dem immer wieder etwas »abgezogen« wird, was in Eingeweihtenkreisen auch als Boolsche Transformation bezeichnet wird – wir nennen das jetzt einfach mal »Carving«, was so viel bedeutet wie »schnitzen«. Das Carving lässt Sie die Brushes so bearbeiten, dass Sie in der Lage sind, Löcher hineinzustechen. Wir könnten zum Beispiel einen Türbogen in einen Wand-Brush schnitzen, indem wir einen Brush verwenden, der so groß ist wie eine Tür und dort deren Umrisse aufmalen. Danach benutzen wir das Carving-Kommando, um den ausgewählten Bereich verschwinden zu lassen.
Bei einer kompletten Neugestaltung eines Levels verhalten sich Quake und Unreal unterschiedlich – jede Quake-Karte ist anfangs »leer«, während die Unreal-Karte »voll« ist. Das bedeutet, dass Sie bei einer Quake-Karte die Brushes hinzufügen und bei einer Unreal-Karte entfernen.

KOMPILATION
Eine der nettesten Eigenschaften in UnrealEd ist die Kompilierungsgeschwindigkeit – es dauert etwa eine Minute, um eine Standard-Deathmatch-Karte zu berechnen und eine Datei zu erstellen, in der man wenig später schon spielen kann. Quake und WorldCraft verhalten sich da anders – dort müssen Sie sich durch mehrere Tools schlagen, bis Ihr eigener Level steht.

QBSP
QBSP nimmt eine Karten-Datei, die von WorldCraft erstellt wurde, und überträgt die Geometriedaten und Texturen in eine BSP-Datei, mit der die Quake-Engine zurechtkommt. Der BSP-Ablauf ist recht schnell – bei den nächsten beiden Programmen ist schon etwas mehr Ausdauer gefragt ...


Gut Ding will Weile haben. Der lange Weg bis zum perfekten Level lohnt sich – später sind Sie sogar in der Lage, die Lichtquellen gekonnt in Szene zu setzen.

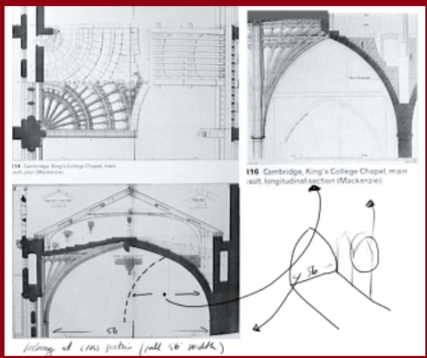
VIS
In Ego-Shootern ist eine konstante Frame-Rate das A und O. VIS ist ein Werkzeug, welches den Unterschied zwischen einer butterweichen Präsentation und einer Diashow ausmacht. Quake basiert auf einem System namens »Visible Information Set« welches festlegt, wie viele Bereiche der Spieler überhaupt sehen darf. Das ist eine recht heftige, zahlenlastige Prozedur, die von ein paar Minuten bis hin zu ein paar Stunden dauern kann – je nachdem wie komplex die Karte ist und wie intensiv Sie VIS für Ihre Werk einsetzen.

LIGHT/QRAD
Ohne LIGHT oder QRAD ist eine Quake-Karte auf »Fullbright« gesetzt, einen Zustand, in dem alle Texturen im Level mit maximaler Leuchtkraft versehen sind und zusätzliche Lichteffekte keine Wirkung erzielen. Das Programm LIGHT findet die Position der Lichter (und Licht-produzierenden Texturen) heraus und stellt daraufhin eine so genannte »Lightmap« her. Diese ist eigentlich eine halbdurchlässige Tapete, die auf eine maximal aufgehellte Textur gelegt wird, um die Illusion von Licht und Schatten zu erzeugen.
Genauso wie VIS arbeitet LIGHT sehr rechenintensiv – je länger es läuft, umso schöner sehen Ihre Ergebnisse schließlich aus. Wir empfehlen Ihnen, QBSP, VIS und LIGHT im Zusammenspiel für die Entwicklung der ersten paar Level und Probespiele zu verwenden. Wenn Sie erst einmal den Spielablauf festgelegt haben, sollten Sie die Level intensiv mit VIS und LIGHT bearbeiten, damit diese besser aussehen und die Frame-Rate akzeptabel bleibt. Wenn Sie kurz vor der Fertigstellung Ihrer Karte sind, dann lassen Sie VIS und LIGHT noch ein paar Tage schuften.

Mein eigenes Quake

DER GOLDENE SCHNITT

Eines der Geheimnisse des Wheel-of-Time-Designers Scott Dalton war die Verwendung des goldenen Schnitts (1:1.618). Er sagt: »Die alten Griechen fanden heraus, dass dieses Verhältnis in vielen Elementen der Natur vorkommt und einen natürlichen und ästhetischen Eindruck erweckt, wenn man es auf die Architektur überträgt. Wenn ich beispielsweise ein Treppe erschuf, nutzte ich den goldenen Schnitt, um das Verhältnis zwischen der Höhe und der Länge der Stufen abzugleichen.«



Die Designer von Legend Entertainment schauten sich Skizzen von echten Gebäuden an und münzten diese auf Wheel of Time um.

ZEIG MIR DEINE HAUT

Wenn Sie nicht genügend Zeit haben, um einen kompletten Level zu entwerfen, dann sind Sie vielleicht beim Model-Skinning besser aufgehoben. Skins sind Texturdateien, die um einen 3D-Shooter-Charakter gelegt werden.
Wenn Sie ein Spielchen mit der Half-Life-Engine zocken, so extrahieren Sie bloß die entsprechende Skin-Datei, indem Sie ein Pack-Werkzeug wie Winzip verwenden. Starten Sie Ihr Malprogramm und experimentieren Sie ein wenig damit herum. Fangen Sie einfach an – warum nicht einen Smiley auf den Rücken des Soldaten zeichnen? Wenn Sie erst mal den Dreh raus haben, trauen Sie sich an etwas Schwierigeres heran – wechseln Sie zum Beispiel das Gesicht von Gordon Freeman gegen Ihr eigenes. Manche Texturen rufen abnormale Erscheinungen hervor – so müssen Sie dann manche Körperteile in einer ausgeweiteten Form darstellen. Überhaupt sollten Sie sich schon auf ein paar zum Scheitern verurteilte Versuche einstellen. Eine Vielzahl an optimierten Model-Anzeigeprogrammen begutachten für Sie Ihre eigene Kreation in Sekundenschnelle, ohne dass Sie das Spiel mühsam starten müssen.



Hallo Kermit. Die Erschaffung von Half-Life Skins ist ein guter Start ins Mod-Design.

Quake und Quake 2 beschränken den Skin-Akrobaten auf gerade einmal 256 Farben (Hoffentlich arbeiten Sie gern mit Braun- und Grautönen!), während Half-Life, Quake 3 oder Unreal Tournament weniger Einschränkungen haben und die Resultate zum Teil sehr gelungen aussehen können.

Testdurchlauf

Die Resonanz von Spieletestern trug einen enormen Teil zum Design von Half-Life bei – der Designer Dario Casali musste ein paar seiner Level entschärfen, als die Tester nicht mehr damit zurecht kamen. »Ich sah stundenlang zu, wie ein Tester vergeblich versuchte, einen Kampf zu bewältigen«, schmunzelt er. »Schließlich griff ich ein und versprach ihm den Level einfacher zu machen. Ein Testdurchlauf enthüllt Schritt für Schritt die Änderungen, die noch vorzunehmen sind. Ich glaube, da waren an die 50 bis 100 Fitzeligkeiten, die wir aus dem Weg räumen mussten, bis wir das Spiel endlich verkaufen konnten.«

Casali denkt, dass die Details zu Gunsten der Spielbarkeit in den Hintergrund gestellt werden müssen. »Es ist besser, einen Level nicht zu perfekt darzustellen, bevor man die Leute darauf loslässt. Wenn man erst einmal jemanden damit spielen sieht, möchte man einen Haufen Änderungen vornehmen. Vor dem Editier-Prozess ist schon ein grundlegender Plan notwendig, so dass man in etwa weiß, in welche Richtung die Sache geht. In den vergangenen Monaten tauchten ein paar Online-Gruppen auf, die Karten so durchtesten (siehe Rand-Kasten auf der nächsten Seite), dass man sein Werk zunächst einem kleinen kritischen Kreis übergibt, bevor der Rest der Welt daran herumnörgelt. Meist verliert man nach intensiver Beschäftigung mit der eigenen Kreation das Gespür, ob die Sache auch wirklich spielbar ist«, erklärt Dalton.

Detailbesessen

Im Herzen eines jeden Ego-Shooters befinden sich die »Vertexes« und Polygone – bloße Geometrie, auf eine Art und Weise zusammengeführt, so dass sie der realen Welt ähnelt. Durch Licht und Texturen werden diese Welten real – doch das sind Faktoren, die man zu Beginn der Entwicklung stiefmütterlich behandeln sollte. Obwohl ästhetische Kunstwerke durchaus ihren Reiz versprühen, sollte das Hauptaugenmerk auf der Spielbarkeit eines Levels liegen. Die meisten Designer wollen sicher sein, dass ein Level Spaß macht, bevor Sie ans Eingemachte gehen.

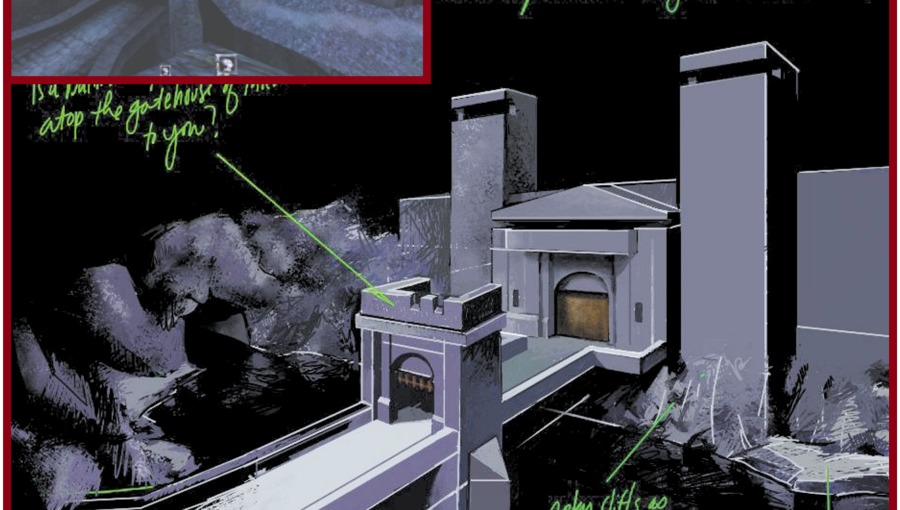
»Die beste Beleuchtung herrscht dann, wenn ein Designer damit bis zum Schluss seiner Level-Kreation wartet. Das Problem mit der Beleuchtung ist, dass man ständig davon abgelenkt wird. Die Art und Weise, wie man einen Level erstellt, kann mit der ständigen Beschäftigung der Beleuchtungs-Funktion durcheinander geraten. Eine brillante Architektur sollte auch ohne jegliche Beleuchtung brillant ausschauen.«

Eine Einschränkung, der Amateur-Designer regelmäßig begegnen, ist die begrenzte Anzahl an Texturen. Wenn Sie nicht so fingerfertig sind, dann beschränkt Sie das Spiel auf sein bestehendes Texturpaket. Bleszinski bezeichnet sich nicht als »echten« Künstler, hält aber ein paar Extra-Texturen in seinem Adobe Photoshop parat. »Wenn Sie einen Level-Designer haben, der zudem seine eigenen Texturen erschaffen kann, dann haben Sie einen tollen Burschen«, grinst er.

Hier bin ich

Ein Großteil der Top-Designer der Industrie ist wegen einfallsreichem Level-Design von Headhuntern aus dem Internet angeworben worden. Erschaffen Sie einen guten Level und die Köpfe werden sich nach Ihnen umdrehen. Aber worin liegt das Geheimnis, um von den Top-Spielern der Industrie bemerkt zu werden? »Ein Weg dorthin besteht darin, eine Gimmick-Karte zu machen. Gimmick-Karten sind Werke, welche Tricks enthalten, die es noch in keiner anderen Karte zuvor zu sehen gab. Die Karten Phobos oder Galleon aus Unreal Tournament sind gute Beispiele großartiger Umgebungen, in denen es einfach Spaß macht zu spielen«, schwärmt Bleszinski. →





Die Designer und Grafiker von Wheel of Time schoben ihre vorläufigen Level mehrmals untereinander hin- und her und versprachen sich dadurch ein besseres Erscheinungsbild und gehobenere Spielbarkeit.

Mein eigenes Quake

TESTUMGEBUNGEN

Möchten Sie Ihre Karte erst einmal zerpflücken lassen, bevor der Rest der Welt damit spielt? Folgende Seiten geben Ihnen Hilfestellung bei der Erstellung eigener Level:

3DMR TESTING ZONE
http://3dmr.gamedesign.net/testing/

HALFLIFE DEPT. OF ENGINEERING
http://doe.lowlife.com/halflife/

→ »Die Leute folgen gern dem Trend und halten an Bewährtem fest«, konstatiert Dario Casali von Valve. »Etwas anderes zu versuchen, erregt Aufmerksamkeit – und eine ungebrochene Motivation ist der Schlüssel zum Erfolg. Ein weiter Weg, um aufzufallen, ist das Level-Design für Spiel-Modifikationen (Mods), wie Action Quake, »Counter-Strike«, »Team Fortress« oder Rocket Arena. Obwohl diese Mods auch einige mäßige neben den guten Karten enthalten, muss gesagt werden, dass alle von Amateur-Level-Designern erstellt wurden – und Sie werden garantiert mehr Rükkmeldungen erhalten, wenn Sie eine 747-Karte für Counter-Strike als für Half-Life entwerfen.

Einige Designer schlagen den Gang zu einem Mod-Team vor, solange es sich noch in der Entwicklungsphase befindet. Daltons Arbeit in Japan am Zerstörer-Mod für Quake und ein paar weiteren Quake-2-Karten erregten die Aufmerksamkeit von Legend – so zog er nach Virginia und wurde dort der führende Level-Designer von Wheel of Time. Auf eine ähnliche Weise kam Bleszinski wegen eines seiner ersten Windows-Spiele zu Epic – es beeindruckte Tim Sweeney dort so sehr, dass er im Projekt »Jazz Jackrabbit« schließlich das Sagen hatte.

Ein professionelles Portfolio ist immer ein schlagkräftiges Verkaufsargument – insbesondere wenn Ihre Arbeit so gut ist und auf Seiten wie PlanetQuake oder PlanetUnreal auftaucht. »Erschaffen Sie ein schickes Portfolio mit großartigen Screenshots und einer guten Dokumentation. Ebenso ist es von Vorteil, über 18 und ein amerikanischer Staatsbürger zu sein«, empfiehlt Bleszinski. Die Anwerbung von Designern aus Kanada ist beispielsweise ein schwieriger Prozess – was aber nicht heißen soll, dass das nicht auch hin und wieder klappt.

Los geht's !

»Level-Design ist immer eine Herausforderung. Nehmen Sie möglichst viele Inspirationen aus dem wirklichen Leben in Ihre Level auf. Wenn Sie in Ihren Levels auf die Entwürfe von anderen Designern zurückgreifen, dann werden Sie nie auffallen. Wenn Sie aber eine Menge Ideen mit sich herumtragen, die auch aus anderen Bereichen kommen, dann haben Sie gute Chancen, etwas zu erschaffen, das die Spieler in der Form noch nie gesehen haben«, meint Casali.

Wenn Sie bereit sind, es mit der Welt des Level-Designs aufzunehmen, dann wünschen wir Ihnen viel Erfolg dabei – vielleicht spielen wir ja eines Tages Ihren Level in der Redaktion. Aber der Weg zum Ziel ist sehr lang.

WICHTIGE HELFERLEIN

Sie werden mehr als eine Kopie von WorldCraft und UnrealEd benötigen, wenn Sie an Skins, der Texturierung oder der Erschaffung eigener Kreaturen interessiert sind. Doch keine Angst – es gibt einen Haufen Shareware und kommerzielle Programme von Drittanbietern, die Ihnen helfen, Ihr Ziel zu erreichen.

PAINT SHOP PRO

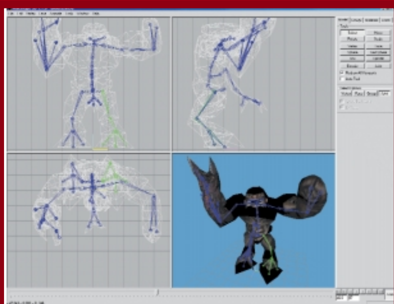
www.jasc.com

Der Werkzeugkasten eines Designers ist erst dann komplett, wenn sich eine Kopie von Paintshop Pro 6, dem kleinen Shareware-Programm von JASC darin befindet. PSP6 ist ein hervorragendes Malprogramm mit vielen Funktionen, welches mit dem überteuerten Adobe Photoshop konkurriert. PSP6 unterstützt so gut wie jedes Grafikformat und ist so vielseitig wie kein anderes Programm – das perfekte Tool eben, um günstig Texturen und Zeichnungen anzufertigen.

MILKSHAPE

www.swissquake.ch/chumbalum-soft/

Wenn Ihnen 3D Studio Max zu teuer ist, dann ist Milkshape 3D die nächste Wahl. Das Programm ist gerade einmal 500 KByte klein und unterstützt die Models von Quake 2, Half-Life und Unreal Tournament – inklusive voller Unterstützung für Animationen.



Milkshape ist für 3D-Designer die günstige Alternative zu Programmen wie 3D Studio Max.

3D STUDIO MAX / CHARACTER STUDIO

www.kinetix.com

Wenn Sie rein zufällig 3000 Mark übrig haben und sich professionell mit Models auseinander setzen wollen, dann ist MAX das richtige Programm. Ein Großteil der Entwickler verwendet MAX oder Character Studio für die Charakter-Modellierung und deren Animation – oft erschaffen sie eigene Plug-Ins, die eine einfache Portierung in die Spiel-Engine erlauben. Die MAX-Plug-Ins für Half-Life sind übrigens zusammen mit dem kostenlosen Half-Life-Software-Developer-Kit (SDK) erhältlich. Es erlaubt Ihnen mit etwas Aufwand, die Schöpfung eigener Kreaturen und Deathmatch-Figuren. Doch Vorsicht: 3D Studio MAX gehört neben »Battlecruiser 3000AD« zu den absturzfreudigsten Programmen.

WALLY

www.telefragged.com/wally/

Möchten Sie Ihre eigenen Texturen entwerfen und dem Rest der Welt zugänglich machen? Suchen Sie nicht lange im Dunkeln, sondern verwenden Sie Wally, das einzig wahre Programm, um .wad-Dateien zu erstellen. Mit Hilfe der leicht verständlichen Oberfläche importieren Sie eigene Worldcraft-Texturen im Handumdrehen.

MDL VIEWER

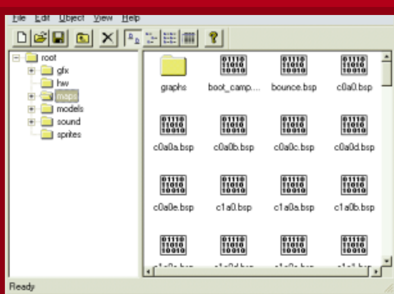
www.planethalflife.com/workshop

Brennt es Ihnen auf den Fingern, eigene Half-Life-Level zu erstellen? Dann ist dies das einzig richtige Model-Anzeigeprogramm, das Sie je benötigen werden. Mit Licht, Nebel, Chrom-Mapping und Support für mehrere Texturen gibt Ihnen MDL Viewer einen verdammt guten Eindruck davon, wie Ihr brandneuer Skin im Spiel ausschauen wird.

QPED

www.planetquake.com/qped/

Alle Spiele mit der Quake-Engine enthalten eine dicke Datei mit der Endung .pak. Darin sind alle Soundeffekte, Texturen, Karten und weitere Dinge enthalten – und die einzige Möglichkeit, dort ranzukommen, ist über ein Programm wie Qped. Es lässt Sie in den Eingeweiden der Shooter herumstochern und wichtige Dateien extrahieren.



Qped ist ideal, wenn Sie in den Tiefen einer Quake-pak-Datei herumstübern möchten.

Konstruktion besserer Half-Life-Level

Von Dario Casali, Valve Software

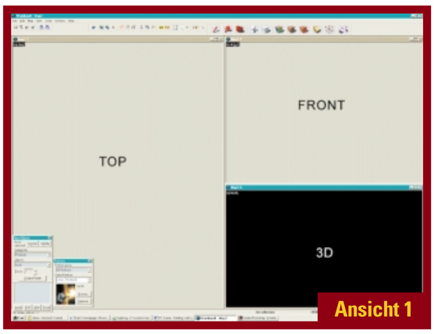
Okay Leute, jetzt geht's ans Eingemachte – es folgt eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Erstellung imposanter 3D-Action-Level. Wir entschieden uns für Half-Life und den Worldcraft-Editor. Er ist erstens einfach zu bedienen und zweitens stand uns Valves Dario Casali zur Verfügung, hehe. Auf geht's Dario!

(Hinweis: Dieses Tutorial setzt voraus, dass Sie sich schon etwas mit Worldcraft auseinander gesetzt haben und nach Vorschlägen suchen, die Ihre Ergebnisse verbessern.)

Worldcraft meistern

Es zahlt sich aus, wenn Sie sich ein wenig Zeit für die Konfiguration nehmen und die Tastaturkürzel von Worldcraft (WC) auswendig lernen. Wenn Sie das WC-Menü beherrschen, dann steht Ihrer Kreativität nichts mehr im Wege.

Um loszulegen, ziehe ich die Fenster auf ihre maximale Größe und ordne sie nebeneinander an. WC startet mit vier Karten-Fenstern: Von oben, links/rechts, vorn/hinten und in 3D. Da Sie so gut wie nie eine Links- und Frontansicht auf einmal benötigen und die Fensterumschaltung mit der TAB-Taste bewältigt wird, entferne ich das Links/Rechts-Fenster. Danach ziehe ich das »von oben«-Fenster nach unten bis es die Hälfte meiner Bildschirmfläche einnimmt. Das erlaubt Ihnen, mehr von Ihrem Level aus der »von oben«-Ansicht auf einmal zu sehen und ich denke, dass dadurch eine bessere Beurteilung des Gesamt-Layouts gegeben ist. Um die Fenstergröße zu ändern, gehen Sie ins TOOLS-Menü; dort wählen Sie OPTIONS und danach GENERAL. Aktivieren Sie »Use independent window configurations« und »Load default window positions with maps«. Danach öffnen Sie neue Fenster (window/new window). Wenn Sie die nach Ihrem Geschmack angeordnet haben (in Ansicht 1 sehen Sie meine bevorzugte Konstellation), können Sie durch deren Modi wechseln, indem Sie das Fenster aktivieren und die TAB-Taste drücken. Die Werkzeugleisten auf der rechten Seite habe ich dorthin geschoben, um weiteren Fensterplatz zu gewinnen.



Ansicht 1

Es gibt ein paar Tastaturkürzel, die Sie in Ihrer Arbeit wesentlich flotter werden lassen. Der Fensterwechsel in WC findet andauernd statt und wird entweder durch Mausklicks, über die obere Klickleiste oder mit folgenden Tastaturkürzeln gemeistert:

Wechseln auf	**Kürzel**
Brush-Modus	Shift+B
Auswahl-Modus	Shift+S
Vertex-Modus	Shift+V
Textur-Modus	Shift+A
Kamera-Modus	Shift+C
Decal-Modus	Shift+D

Textur-Modus in 3D-Ansicht	**Kürzel**
Textur auf ganzes Strahlenbündel legen	Shift+Rechtsklick
Textur auf Gesicht legen	Rechtsklick
Textur vom Gesicht anheben	Linksklick

Weitere nützliche Kürzel

STRG+E	Ansicht auf ausgewähltes Strahlenbündel zentrieren
ALT+ENTER	Eigenschaften der ausgewählten Einheit

Die Funktionen HIDE und UNHIDE sind wichtig, um den Umgang mit großen Karten zu erleichtern. Wenn ich an einem kleinen Ausschnitt der Karte arbeite, wähle ich den Bereich, an dem ich arbeite, an und klicke dann auf den HIDE-UNSELECTED-Button, um den Rest der Karte auszublenden. Lange behalte ich die versteckten Objekte nicht – ich lösche die Gruppen so oft, wie ich sie erschaffe.

Das Gitter auf 16 festzulegen kann bei leichten und sauberen Konstruktionen sehr hilfreich sein. Wenn Sie Wände auf ein Gitter legen, das kleiner als 16 ist, erhalten Sie Wände, die zu dünn aussehen – außerdem sehen Sie Wände, die nicht optimal zusammenpassen und weitere unangenehme Überraschungen. Obwohl Sie das Gitter für Details wie Tische, Türen und sonstiges reduzieren sollten, empfiehlt es sich dennoch, mit 16er- oder gar 32er-Gittern zu arbeiten.

Bessere Darstellung

BELEUCHTUNG

Es gibt bei der Level-Beleuchtung (LIGHTING) mehrere Methoden, die Sie benutzen können, um bessere Resultate zu erzielen.

Half-Life bietet vielfältige Beleuchtungsmöglichkeiten. Die meisten Leute ziehen daraus jedoch keinen Nutzen. Mit seiner Überbeleuchtung kann Half-Life ein rauh wirkendes Sonnenlicht oder grelles Neon erzeugen. Wenn Sie das mit dunklen Schatten verbinden, erhalten Sie einen sehr realistischen Lichteffekt. Ein Innenraum ist mit ein paar wenigen Lichtquellen schon ausreichend aufgehellt. Entscheiden Sie sich, wo der Spieler herumirrt; daraufhin fügen Sie ein paar helle Lichtquellen hinzu und lassen Sie zu Gunsten des Kontrasts bestimmte Objekte bewusst im Dunkeln. Auf diese Weise kann der Spieler nicht gleich alles sehen, was Sie sich ausgedacht haben. Das verleiht der Szenerie einen größeren Tiefgang und etwas rätselhaftes. Für eine lebhafte Innenbeleuchtung sind Punktstrahler ideal. (Siehe Ansicht 6)

Bei Außenbeleuchtungen sollte die Lichtfarbe fast immer weiß sein, weil das die typische Sonnenstrahlung zur Mittagszeit vermittelt. Sie können auch gelb und rot für die Morgen- und Abendsonne verwenden – aber übertreiben Sie nicht, sonst geht der reale Eindruck verloren. Es gibt auch eine andere Methode, als die mit der Sonne. Sie können den Wert ändern, den die Licht-Texturen hergeben, indem Sie eine Textdatei in den Ordner einfügen, in dem Ihre Karten abgelegt sind. Nennen Sie die Datei »xxxx.rad«, wobei xxxx der Name Ihrer Karte ist. Der Inhalt der Datei sieht dann so aus:


Ansicht 6

```
+0~TNNL_LGT1 140 120 120 18000
+0~TNNL_LGT2 100 80 30 20000
```

Der erste Text ist der Name der Textur, die Sie verwenden um Licht auszustrahlen. Die folgenden drei Zahlen beschreiben die RGB-Werte der Farbe des Lichtes. Die letzte Ziffernfolge repräsentiert die Intensität.

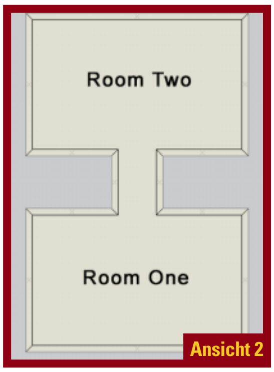
Eine Lichtquelle in den eigenen Levels zu haben, ist eine gute Übung. In Half-Life kam 90 Prozent unseres Lichtes von den Texturen. Es sieht gleich viel besser aus, wenn Licht nicht aus undefinierbaren Quellen, sondern aus einer Glühbirne kommt.

TEXTURIERUNG

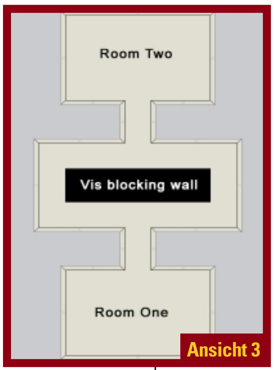
Bevor Sie anfangen, einen Level zu bauen, sollten Sie sich entschieden haben, wie er eigentlich auszusehen hat! Es ist von Vorteil, eine Geschlossenheit in der Verwendung der Texturen einzuhalten. Wenn Sie beispielsweise eine Militärbasis in der Wüste errichten, wählen Sie die Texturen aus einer Palette aus, die der einer Wüstenlandschaft am ehesten ähneln. Das verleiht Ihrer Karte mehr Glaubwürdigkeit.

Verstümmeln Sie auf keinen Fall die Texturen. Wenn Sie eine Textur mit klarer Struktur haben, dann schneiden Sie davon auf keinen Fall den unteren Rand ab, sonst verliert die Textur ihren Charakter. Wenn eine Textur 128 Quadrate groß ist, dann verwenden Sie sie nur auf einem Brush der Größe 128, 256 oder 512 und so weiter. →

Mein eigenes Quake



Ansicht 2



Ansicht 3

→ Das Textursystem von Half-Life bietet eine natürliche Anordnung, was bedeutet, dass die Texturen wie ein Blatt Papier auf eine Oberfläche geschmissen werden. Wenn Sie an einem Gittersystem festhalten und die Größe ihrer Texturen kennen, werden die meisten Texturarbeiten angeordnet, ohne dass Sie sie anrühren müssen. Da Sie die Texturen rotieren, strecken, umdrehen und bewegen können, sollten Sie bei ihren Texturen nie den Abschluss vergessen.

Spielbarkeit

VIS (SICHTBARE INFORMATION)

Es ist sehr wichtig, Ihren Level VIS-freundlich zu halten. Das muss von Anfang an eingeplant sein.

So etwas verhindert später auftauchende Probleme, wenn Sie bereits ein paar Stunden in die Level-Gestaltung investiert haben. VIS schneidet Segmente Ihrer Karte in individuelle »VIS-Gruppen«, welche der Grafik-Renderer dann als separate Bereiche berechnet. Das bedeutet, dass Sie große Folgen von Bereichen in Ihrer Karte haben können, ohne sie alle auf einmal zeichnen zu lassen. Um das zu gewährleisten, muss jeder Bereich eine Möglichkeit bieten, um die Sichtbarkeit in den angrenzenden Bereich zu blocken.

Schauen Sie sich die zweite Abbildung an. Eine Person steht in Raum Eins und kann den Inhalt des zweiten Raumes sehen. Die Engine redert nun beide Räume, egal, in welchem Raum sich der Spieler befindet. Die am meisten verwendete Möglichkeit, einen Raum vom anderen zu sperren, ist im dritten Bild enthalten. Dort sieht jemand in Raum Eins niemanden im zweiten Raum stehen und somit verhindert VIS, dass der zweite Raum gezeichnet wird, wenn der Spieler im ersten steht und anders herum. Die Arbeit mit VIS ist meist eine sehr fitzelige Angelegenheit. In der dritten Abbildung musste die blockierende VIS-Wand beispielsweise vom Boden bis an die Decke reichen, sonst hätte VIS sie nicht verwenden können.

Weitere VIS-Blocker: Wasseroberflächen, Himmelsstrahlenbündel, S-förmige Korridore

BRUSH-AKROBATIK

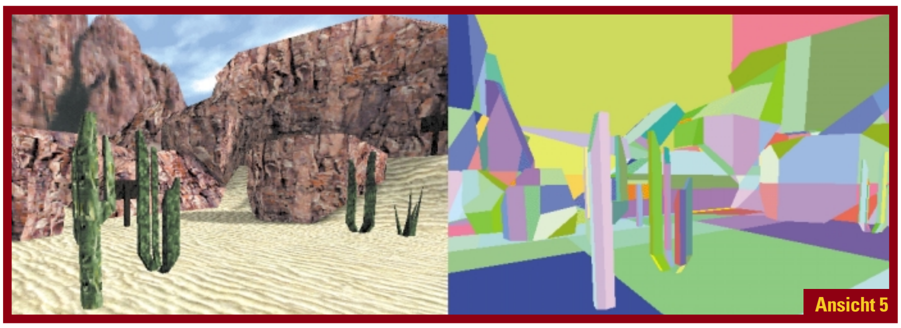
Zu viele Details auf dem Bildschirm zwingen Ihren Rechner schnell in die Knie. Selbst mit guter VIS-Arbeit kann die »Face«-Anzahl bei vernachlässigter Aufmerksamkeit rasant in die Höhe schnellen. Die Face-Informationen rufen Sie über die Konsole und das Kommando »r_speeds 1« ab.

Die Art, wie die Half-Life-Engine mit den »Brushes« umgeht, kann zunächst sehr verwirrend sein. Sie pflanzen etwa 100 Brushes in Ihr Level, starten das Spiel und erkennen, dass die Engine in Wirklichkeit 400 Faces rendert. Wie unfair! Der Grund liegt darin, dass Half-Life Ihre Brushes in kleinere Stücke zerlegt. Das passiert meistens, wenn zwei Brushes aufeinander treffen und einer den anderen in kleinere Stücke zerlegt. Wenn Sie ein Bücherregal in Worldcraft beispielsweise auf den Boden setzen, muss sich der


Ansicht 4

Boden dort unterteilen, wo ihn das Bücherregal berührt (siehe Abbildung 4). Auf der linken Seite berührt das Regal den Boden und bildet drei neue Faces, wo sonst der Boden nur eines gebildet hätte. Auf der rechten Seite hob ich das Regal um einen Pixel, so dass es nicht mehr den Boden unterteilte. Der Spieler merkt dabei das um einen Pixel gewachsene Regal nicht. Wenn Sie einen großen Brush-Entwurf vor sich haben der als Überhang dienen soll, dann wird die Engine den Brush solange unterteilen, bis Sie die Länge der Textur des Brushes ändern. Die doppelte Aufteilung einer Textur (mit Hilfe von WCs Texturmodus) wird die Größe der Unterteilungen verdoppeln, was die Anzahl der Vierecke reduziert in denen der Brush steckt, was wiederum die Face-Anzahl reduziert. Je größer das Ausmaß der Texturen, umso weniger wird sich der Brush unterteilen. Doch Vorsicht mit der Skalierung einer jeden Textur in Ihrem Level, da dies dazu führt, dass sich der Spieler darin als Winzling fühlt.

Im letzten Trick zur Reduzierung der Face-Anzahl konvertieren Sie ein paar detaillierte Brushes zu »func_wall«-Einheiten. Eine func_wall-Einheit reduziert Ihre Face-Anzahl, weil sie nicht die damit verbundene Geometrie aufteilt. Ein gutes Beispiel, wo dies auftaucht, ist die Erstellung von Felsen. In der fünften Abbildung sehen Sie einen Wüsten-Level mit ein paar Felsen und Kakteen. Da wir diese nicht in der Luft schweben lassen können, veränderte ich die Brushes in func_walls und verankerte sie mit dem Sand.


Ansicht 5

Spaß muss sein

Ein Level kann absolute Spitze sein, aber ohne etwas Spaß am Spiel wird es wohl kaum darauf hinauslaufen. Vielleicht ist es besser, ein paar Dinge zu nennen, die keinen Spielspaß bereiten.

FRUSTRATION

Sie laufen durch eine schummrige Halle, plötzlich öffnet sich der Boden und Sie plumpsen in ein paar Stacheln. Game over. So was macht keinen Spaß. Aber mit etwas Mühe kann aus einem frustrierenden Moment ein Erlebnis werden. Wenn Sie Anzeichen der Gefahr vermitteln, dann kann sich der Spieler darauf einstellen.

LANGEWEILE

Einen Weg zwei mal zu laufen macht nur dann einen Sinn, wenn der Spieler zur Lösung eines Problems dort entlang laufen muss. Wer mag schon vergeblich auf der Suche nach dem Schlüssel mehrmals durch einen leeren Raum spazieren? Da gibt es andere Möglichkeiten, um Spieler zu langweilen. Viel schlimmer ist die immer wiederkehrende Konfrontation mit denselben Monstern in verschiedenen Räumen – so etwas ist meilenweit vom Begriff Spielspaß entfernt.

Hier sind ein paar Möglichkeiten zur Verbesserung der Spielbarkeit:

INNOVATION

Lassen Sie dem Spieler etwas zustoßen, was er noch nie zuvor erlebt hat. Es ist schwer, so was zu erschaffen, doch wenn es gut war, dann wird sich der Spieler noch lange daran erinnern. Alles was wir nicht schon über tausend Mal erlebt haben, ist es wert, anzuschauen.

ÜBERRASCHUNG

Den Spieler zu erschrecken und Emotionen hervorzurufen, ist eine machtvolles Instrument, um ans Geschehen zu fesseln. Lassen Sie die Spieler mit gelungenen Einlagen ruhig ins Schwitzen kommen.

LEHRGANG

Wenn Sie innovativ sein wollen, dann müssen Sie dem Spieler beibringen, wie er die von Ihnen gestellten Aufgaben bewältigen soll. Wir brachten den Spielern in Half-Life beispielsweise bei, dass ein Betreten von Laserminen deren Gesundheit anhustet. Ebenso brachten wir ihnen bei, dass es explosive Kisten gibt und zeigten herumhüpfende Headcrabs die Minen durch drüberlaufen aktivieren. Wenn Sie alle Elemente in einem Puzzle vereinen, dann weiß der Spieler, dass er die Headcrabs erledigen muss, bevor er auf eine Mine springt, davon abprallt und in die explodierende Kiste fällt, was schließlich den Spieler töten kann.

FREUNDE

Dank Half-Lifes Künstlichem-Intelligenz-System können Sie freundlich gesinnte Charaktere (Wissenschaftler, Sicherheitsleute) an Ihrer Seite haben. Diese kämpfen nicht nur mit Ihnen, sondern führen auch Tätigkeiten durch. Von geöffneten Türen über kleine Spaziergänge bis hin zu Sprüngen aus dem Fenster sind sie für beinahe alles zu gebrauchen. **(jr)**

Firmenhistorie: SSI



Strategic Simulations Incorporated war einer der frühen Pioniere der Spielebranche. Das 1979 gegründete Unternehmen veränderte den bis dahin bedeutungslosen Computerspielemarkt. Seither erschienen unter dem SSI-Label fast 250 Spiele.

Wegweiser

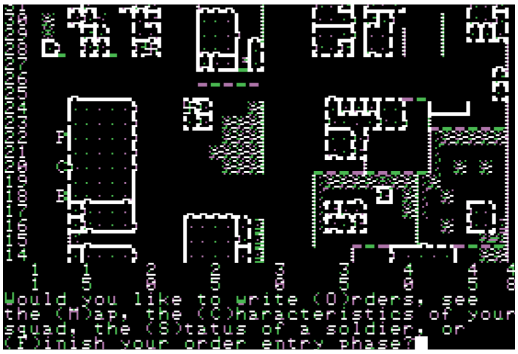
Wer sich vor 20 Jahren ein Computerspiel zulegen wollte, hatte es schwer. Software war fast nur über dubiose Versandhändler erhältlich, kostete ein Heidengeld und bestand im Regelfall aus einer Diskette im Frischhaltebeutel mit einem fotokopierten Einleger, der gleichzeitig als »Handbuch« diente.

Die Branche hatte ein Schmuddelimage und Kaufhäuser oder Elektroläden mieden Spielesoftware wie die Beulenpest. SSI sollte dies ändern. Mit viel Liebe zum Detail, ausführlichen Handbüchern mit reichlich Hintergrundinformationen, professionell aufgemachten Verpackungen und – nicht zuletzt – verdammt guten Spielen half man die Branche salonfähig zu machen.

Erfüllter Kindertraum

Joel Billings, der Gründer von SSI, spielt schon seit frühester Jugend »analoge« Kriegsspiele. Diese damals äußerst populären Brettspiele wurden in erster Linie von Avalon Hill veröffentlicht. Billings gründete sogar seinen eigenen Spieleclub, und wenn ihm die Gegner ausgingen, spielte er eben via Post. Während des Mathematik-Studiums wuchs sein Interesse an Computern und ihm wurde schnell klar, dass diese sich optimal für rundenbasierte Kriegsspiele eignen würden. Er präsentierte seine Ideen sogar bei IBM, die natürlich ablehnten. Glücklicherweise gab es damals bereits Alternativen in Form des Sinclair TRS-80 und nicht zuletzt des Apple. Bei Apple arbeitete einen Marketing-Manager, der Computerspiele ernst nahm und Billings unterstützte. Sein Name: Trip Hawkins, später Gründer von Electronic Arts und 3DO.

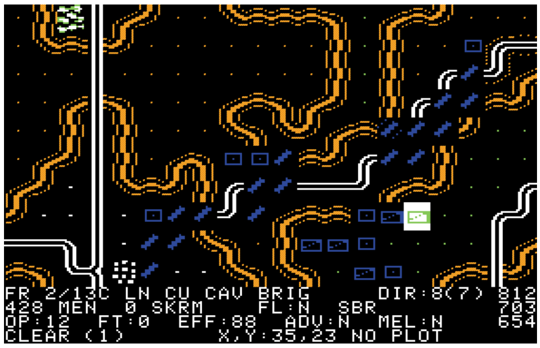
Durch eine Kleinanzeige in einem Hobbymagazin gesellten sich mit John Lyon und Ed Willeger zwei erfahrene Programmierer hinzu. SSI begann die Arbeit an ihren ersten Produkten **Computer Bismarck** und **Computer Ambush**, zwei Titeln, die natürlich auf den Brettspielen von Avalon Hill basierten. Dazu Billings: »Weder Lyon noch Willeger hatten Erfahrung mit BASIC und die ersten beiden Spiele waren fürchterlich. Es dauerte fast drei Stunden, bis der Computer seinen Spielzug beendete. Das war allerdings immer noch gut und gerne eine Woche schneller als Play-by-Mail.«



Computer Ambush war eines der ersten Spiele von SSI.



SSI-Gründer und lebenslanger ambitionierter Kriegsspiel-Fanatiker Joel Billings.



In Battles of Napoleon wandelte der Spieler auf den Spuren des kleinen Korsen.

Die nächsten Jahre sahen ständige Verbesserungen und bis 1985 veröffentlichte SSI 60 Kriegsspiele für Apple-, Commodore- und Atari-Rechner. Titel wie **Kampfgruppe**, **Knights of the Desert** und **Tigers in the Snow** gewannen viele neue Fans auf Grund ihrer historischen Korrektheit, dem anspruchsvollen Design und einer bemerkenswert guten künstlichen Intelligenz. Die meisten Spiele wurden in BASIC programmiert und anschließend mit einem Compiler optimiert. Um der Nachfrage gerecht zu werden, heuerte SSI immer mehr Freiberufler an, darunter solch prominente Namen wie Dan Bunten, Roger Keating, Norm Koger und Gary Grigsby.

Die Rollenspiel-Jahre

Ermutigt durch den Erfolg der Konfliktsimulationen entschloss man sich in neue Genres zu expandieren. 1984 erschienen die ersten Rollenspiele von SSI, die auch prompt zu Hits wurden und den weiteren Weg des Unternehmens bestimmen sollten. Nach **Wizard's Crown** und **Questron** folgte mit **Phantasie** auch die erste Serie. Fortsetzungen sollten dabei in der Zukunft von SSI noch eine tragende Rolle spielen.

Drei Jahre später begann man eine Partnerschaft mit TSR, die sich im Pen-and-Paper-Bereich mit dem »Advanced Dungeons and Dragons«-Rollenspielsystem einen Namen gemacht hatten. Der Vertrag gab SSI die Verwertungsrechte für mehrere AD&D-Universen für sämtliche Computersysteme, Konsolen und Spielhallengeräte. Der Rest ist Geschichte: Spiele wie **Pool of Radiance**, **Champions of Krynn** oder **Eye of the Beholder** brachen alle Rekorde. Zwischen 1988 und 1995 erschienen über 60 AD&D-Produkte unter dem SSI-Label. Die Zahl der AD&D-Lizenzen wuchs ständig und 1992 hielt SSI die exklusiven Rechte für die AD&D-Universen **Forgotten Realms**, **Dragon Lance**, **Ravenloft**, **Spelljammer**, **Al Quadim** und **Dark Sun**.

Auf dem Label »Gold Box« wurden die traditionelle Rollenspiele veröffentlicht, während »Silver Box« sich mit Action-Titeln in der AD&D-Welt einen Namen machte. →

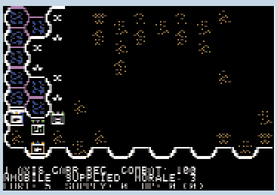
»Spiele wie Pool of Radiance, Champions of Krynn oder Eye of the Beholder brachen alle Rekorde.«

Computer Bismarck (1979)



SSIs erstes Spiel erschien für den Apple. John Lyon programmierte den auf einem Brettspiel von Avalon Hill basierenden Titel, bei dem ein Spielzug drei Stunden dauern konnte..

Knights of the Desert (1983)



Das erste Spiel, in dem man mehr als eine Einheit in ein Hexfeld setzen konnte. Es simuliert Rommels Kampagne in Nordafrika. Grafisch wurde noch immer wenig geboten.

Pool of Radiance (1988)



Beginn der Gold-Box-Serie und ein Klassiker. Das Spiel basiert auf einem AD&D-Kampagnen-Modul names »Ruins of Adventure«. Ein zweiter Teil ist gerade in Arbeit.

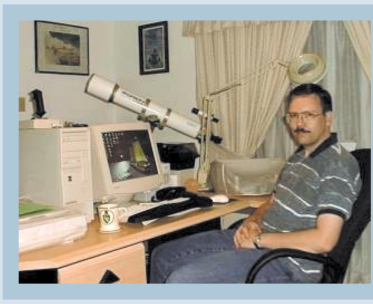
Firmenhistorie: SSI

Talentschuppen



Dani Bunten-Berry veröffentlichte unter dem Label SSI Cartels and Cutthroats. SSI war der Startpunkt für einige der besten Designer.

Als eine der ersten Computerspielefirmen diente SSI vielen Designern als Sprungbrett für ihre Karriere. Norm Koger und Gary Grigsby entwickeln heute noch klassische Kriegspiele unter dem Label Talonsoft. Roger Keating, SSI-Designer der ersten Stunde, wanderte nach Australien aus, gründete dort Strategic Studies Group und entwickelte die Warlords-Serie. Heute arbeitet SSG als Drittentwickler für SSI und ist unter anderem für die beiden



Norm Koger verließ damals SSI um zusammen mit Gary Grigsby Talonsoft zu gründen.

neuen Titel Warlords: Battlecry und Reach for the Stars 2 verantwortlich. Andere Namen wie Paul Murray, David Landrey und Chuck Kroegel sind echten Spiele-Veteranen heute noch bestens bekannt. Selbst Designer-Legende Dani Bunten-Berry veröffentlichte ihre ersten Titel mit SSI, darunter Cartels and Cutthroats. Bunten-Berry revolutionierte die Industrie mit M.U.L.E., dem allerersten Multiplayer-Spiel und veröffentlichte insgesamt 13 Titel, darunter Command HQ und Seven Cities of Gold. Dani Bunten-Berry starb 1998 an Lungenkrebs.

»Panzer General verband taktische Tiefe und Hexfeld-Strategie mit einfacher Bedienung und zeitgemäßer Präsentation.«



Dem Original von Panzer General sollten mit PG 2 und PG 3D noch zwei Sequels folgen, neben Titeln wie Pacific Admiral und Star General.

→ Alles hat jedoch ein Ende und nach Ablauf der vertraglich festgelegten sieben Jahre verlor SSI die Lizenz, beziehungsweise gab sie freiwillig ab. Dieser letzte Punkt variiert – die Antwort hängt immer davon ab, wen man fragt. SSI behauptet jedenfalls freiwillig das Feld geräumt zu haben. Glaubhaft, wenn man bedenkt, dass ungefähr zum selben Zeitpunkt das Konkurrenzprodukt »Magic The Gathering« von Wizards of the Coast am AD&D-Thron sägte und ihn schließlich zum Einsturz brachte. TSR wehrte sich zunächst verzweifelt gegen den Neuling und investierte kräftig in ein eigenes RPG-Kartenspiel. So kräftig, dass man 1996 Konkurs anmelden musste. Ironischerweise war es Wizards of the Coast, die das marode Unternehmen vor dem Untergang retteten. 1997 kauften sie TSR und kombinierten die beiden Firmen.

Das Ende einer Ära

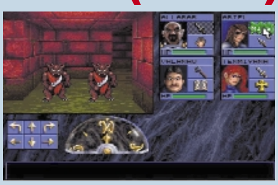
Nach dem Verlust der Lizenz folgte eine relative dunkle Periode. Die neuen Lizenznehmer – Sierra und Interplay – brachten diverse AD&D-Titel heraus, über die man besser nicht zu viele Worte verlieren sollte. Acclaim begann ebenfalls mit der Arbeit an einem Rollenspiel, das jedoch nie veröffentlicht wurde. Erst in der jüngsten Vergangenheit konnte die AD&D-Serie mit **Baldur's Gate**

Hillsfar (1989)



Der Versuch ein Rollenspiel mit Puzzle- und Actionelementen zu mixen, fand wenig Anklang bei den Hardcore-Fans. Hillsfar fiel sang- und klanglos durch, gleichermaßen bei Kritik und Publikum.

Eye of the Beholder (1991)



Das erste Rollenspiel von SSI aus der First-Person-Perspektive. Wurde von Westwood Entertainment für SSI entwickelt. Die Bewegung erfolgte Bildweise und wurde mit der Maus gesteuert.

Dark Sun: Shattered Lands (1993)



Mit diesem Titel versuchte SSI das zu dieser Zeit unpopulär gewordene RPG-Genre wiederzubeleben. Das Spiel erschien mit einem Jahr Verspätung und konnte die hochgesteckten Erwartungen nicht erfüllen.

und **Planescape: Torment** wieder an die alten Glanzzeiten anknüpfen. Wohl angespornt vom Erfolg dieser Produkte, reiht sich SSI wieder in die Schlange der Lizenznehmer ein. Daher wird in Kürze ein Sequel zu **Pool of Radiance** erscheinen. Zwischendurch versuchte man sich sogar an einem Multiplayer-Titel, doch **Dark Sun Online** konnte sich nicht durchsetzen.

Glücklicherweise hatte SSI noch andere Trümpfe im Ärmel. Die Five-Star-Kollektion, eine Serie unkomplizierter, aber dennoch komplexer Kriegssimulationen für Anfänger und Fortgeschrittene entwickelte sich zwischenzeitlich zum Verkaufsschlager. Insbesondere **Panzer General** überzeugte 1995 die Fans. Nie zuvor war taktische Tiefe und Hexfeld-Strategie mit einfacherer Bedienung und zeitgemäßerer Präsentation verbunden worden. Aber auch die verbleibenden Titel **Allied General**, **Fantasy General**, **Pacific General**, **Star General** und das Spin-off **People's General** konnten sich behaupten. Und mit den Simulationen **Panzer Commander**, **Silent Hunter** oder **Flanker** gab man dem Spieler die Kontrolle über rollende, tauchende und fliegende Kriegsmaschinerie. Die »Digital Combat«-Serie mit **Panzer Commander**, **Luftwaffe Commander** und **Flanker 2.0** krankte jedoch an mangelnder Produktqualität beziehungsweise übertriebenem Realismus und landete in einer Nische. Die schiere Anzahl der von SSI veröffentlichten Spiele erlaubt nur die besten zu erwähnen. Dazu gehören auch die drei **Steel Panthers**-Titel, **Close Combat** und natürlich **Warhammer**.

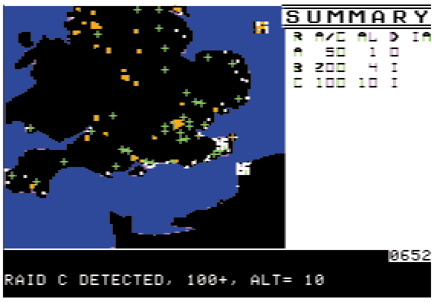
Doch auch SSI konnte sich nicht gegen die noch immer heftig schwappende Übernahmewelle in der Spieleindustrie anstemmen. Im Oktober 1994 kaufte Mindscape das Unternehmen und wurde ein paar Jahre später selbst vom Spielzeughersteller Mattel übernommen und in deren Division The Learning Company integriert. Kurz gesagt: SSI gehört heute zu Mattel. Nicht alle SSI-Designer waren über den Besitzerwechsel erfreut. Norm Koger und Gray Grigsby, zwei der wohl bekanntesten Designer im Kriegsspiel-Genre verließen das Unternehmen um mit Talonsoft eine eigene Firma zu gründen, die letztendlich mit der Battleground-Serie viele Fans gewinnen konnte.



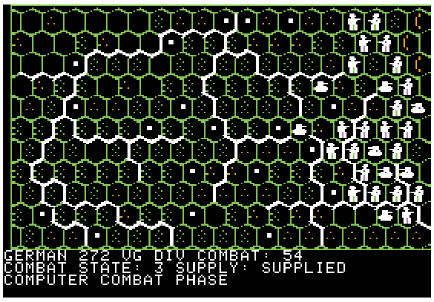
Im Spiel sah die Dame anders aus. Intro von Treasures of the Savage Frontier.

Die Fortsetzungen kommen

Die für das Jahr 2000 geplante Produktreihe sieht sehr vielversprechend aus. Sie besteht – nicht überraschend – hauptsächlich aus Sequels. **Warlords: Battlecry** ist ein Echtzeit-Strategiespiel das von SSG (Strategic Studies Group) für SSI entwickelt wird. SSGs Gründer Roger Keating war übrigens einer der ersten Programmierer für SSI in den frühen 80ern. Aus dem gleichen Hause kommt auch **Reach for the Stars 2**, der Nachfolger des 1985 veröffentlichten, rundenbasierten Weltraum- →



Lassen Sie sich nicht von der primitiven Grafik täuschen. Fighter Command war eine der besten taktischen Simulation seiner Zeit.



Tigers in the Snow ist ein frühes Beispiel für Hexfeldschlachten.

Was steckt hinter AD&D?

Advanced Dungeons and Dragons war lange Jahre das Zauberwort der Branche. Die Rollenspiel-Serie mit ihren komplexen Welten eignete sich hervorragend für die Umsetzung auf dem Computer. Dungeons and Dragons wurde 1972 von Gary Gygax und Dave Arneson entwickelt und war das erste kommerzielle Rollenspiel. Advanced Dungeons and Dragons (1978) ist nichts weiter als eine verbesserte Version des Originals. Das revolutionäre Produkt diente vielen Designern als Basis für deren Spiele und Titel wie **Ultima** oder **Wizardry** wären ohne dieses große Vorbild wahrscheinlich nie erschienen.
In einem AD&D-Spiel benutzen die Spieler spezielle Würfel um einen Charakter zu generieren. Sie übernehmen ihre Rollen – Zauberer, Kämpfer, Diebe, etc. – und lösen Rätsel in einer Fantasy-Welt, die von einem Spielleiter vorgegeben werden. Innerhalb dieser Welt verbessern die Charaktere ihre Statistiken in Kategorien wie Stärke, Ausdauer oder Erfahrung. Advanced Dungeons and Dragons begann ursprünglich als mittelalterliches Kriegsspiel mit eingestreuten Fantasy-Elementen, das sich jedoch schnell in ein strukturiertes Rollenspiel mit festen Regeln, Zaubersprüchen, Monstern und Dutzenden von Welten entwickelte – von den Schlachtfeldern der Antike über den Orient bis ins Weltall und nicht zuletzt die zahlreichen Fantasy-Umgebungen.
AD&D gewann schnell an Popularität und wurde von Millionen Fans gespielt. Anfang der Achtziger wurde AD&D von der Presse, die damals den Prügelknaben Computerspiele noch nicht kannte, für diverse Morde, bizarre Verbrechen und jugendliche Satansverherrlichung verantwortlich gemacht. Amerikas übermächtige Frauenverbände und Kirchen krakeelten natürlich lauthals mit. Dieses auf geistiger Sparflamme schwelende Feuer wurde zusätzlich durch Rona Jaffes Buch »Mazes and Monsters« und einen gleichnamigen Film geschürt. Tom Hanks führte in diesem zweifelhaften Machwerk eine Gruppe Jugendlicher durch die Dungeons (sprich Kanalisation) von New York. Der Film ist auf Video erhältlich. Wir empfehlen Ihnen sich die Leihgebühr zu sparen und stattdessen als Anzahlung für das neue Pool-of-Radiance-Spiel zu verwenden.

Al Quadim: The Genies Curse (1994)



Die fliegenden Teppiche, Sultane und Flaschengeister in diesem Spiel wurden den hohen Ansprüchen der AD&D Fangemeinde nicht gerecht. Hauptkritik: Zu wenig echte RPG-Elemente, keine Gruppen.

Panzer General (1995)



Einer der größten Erfolge für das Unternehmen und eines der wenigen Kriegsspiele das auch erfolgreich für diverse Konsolensysteme umgesetzt wurde.

Pool of Radiance 2 (2000)



Das mit Spannung erwartete Sequel zum bisher vierteiligen AD&D-Serienklassiker. Könnte sehr von der durch Baldur's Gate und Planescape: Torment eingeleiteten Renaissance profitieren.



Klassisches Rollenspiel im Diablo-Look – Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor.

»Die Branche hatte ein Schmuddelimage – SSI sollte dies ändern.«



In Flanker 2.0 fliegen Sie die besten russischen Jets.



In Warlord: Battlecry werden Sie von Trollen mit Schafen beworfen.



Panzer Commander stach durch eine schicke Fahrphysik und miserabelste künstliche Intelligenz hervor.

→ Strategiespiels. **Harpoon 4** ist wieder ein moderne Seeschlacht-Simulation, die diesmal in einer zeitgemäßen 3D-Spielumgebung präsentiert wird. In **Silent Hunter 2** verdingen Sie sich hingegen wahlweise als britischer oder amerikanischer Kapitän im Kampf gegen die U-Bootflotte des Dritten Reichs.

Mit Hochspannung erwartet wird **Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor**, das inzwischen fünfte Spiel der **Pool of Radiance**-Serie und die Rückkehr von SSI in die Welt von Advanced Dungeons and Dragons.

Alte Tugenden, neue Produkte

SSI erreichte den Zenith des Erfolges zu Beginn der 90er. Seitdem musste man einige Rückschläge einstecken, die insbesondere auf das sinkende Interesse an Kriegs- und Rollenspielen zurückzuführen sind. Die Anzahl der Computerspieler, die bereit sind auf revolutionäre 3D-Grafiken zu verzichten und sich stattdessen lieber mit komplexen Strategiemanövern auf historisch korrekter Basis in Hexfeldumgebungen beschäftigen, ist in den vergangenen Jahren der 3D-Shooter, Action-Adventures und Echtzeit-Strategiespielen verschwindend klein geworden.

SSI hat jedoch die Zeichen der Zeit erkannt ohne sich selber untreu zu werden. Die neuen Produkte versprechen kompromissloses, Genre-spezifisches Gameplay in einer modernen, jetzt auch grafisch anspruchsvollen Spielumgebung.

(Markus Krichel/mash)

Pool of Radiance

1988 erschien **Pool of Radiance** als erstes Spiel der legendären Gold-Box-Serie. Das im Forgotten-Realms-Universum angesiedelte Spiel übertrug erstmals das komplexe Regelwerk eines Pen-and-Paper-Games in ein Computerspiel. Drei weitere Pool-of-Radiance-Titel sollten folgen. Der Spieler führte eine bis zu acht Mitglieder starke Abenteurergruppe durch die Ruinen der Stadt New Phlan auf der Suche nach dem Dämonen Tyranthraxus. Ein Jahr später gab es Nachschub in Form von **Curse of the Azure Bonds**, in dem sich die Truppe von einem Fluch befreien musste. **Secret of the Silver Blades** führte den Spieler in die eisigen Dragonspine Mountains, deren Bewohner von dem bösen Dreadlord tyrannisiert wurden. Die vorläufig letzte Folge fand wieder am Ausgangspunkt der Geschichte in dem Örtchen New Phlan statt. Diesmal ging es gegen die Spinnenpriesterin Kalistes und ihren Gott Bane.

Zwölf Jahre nach dem ersten Pool-of-Radiance-Abenteuer wird die Serie nun endlich wiederbelebt. In **Ruins of Myth Drannor** finden unsere Helden einen neuen Pool unter New Phlan. Jeder, der dem Pool zu nahe kommt, wird prompt in einen Untoten verwandelt. Das Wurzel dieses Übels versteckt sich irgendwo in den Ruinen der mysteriösen, gefährlichen Elfenstadt Myth Drannor. Das Spiel verspricht eine Rückkehr zum klassischen Rollenspiel. Es basiert auf der dritten Ausgabe des AD&D-Regelwerks und wird von einem computergenerierten Dungeon Master geleitet. In der Soloversion kontrolliert ein Spieler bis zu sechs Charaktere, während in der Multiplayer-Variante bis zu sechs Spieler einen oder wahlweise mehrere Helden steuern.



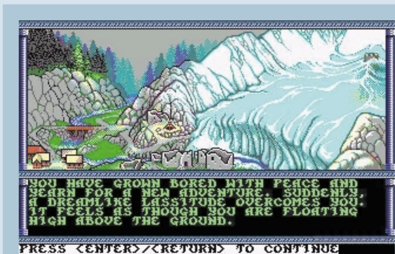
Pools of Darkness.



Das Original Pool of Radiance.



Curse of the Azure Bonds.



Secret of the Silver Blades.

PC PLAYER SPIELETESTS

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen außerdem, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

LUST UND FRUST



Das mit dem Spielspaß ist schon eine merkwürdige Sache, denn wer unter uns kennt dieses Phänomen nicht: Ob nun endlich der schier unbesiegbare Endgegner vernichtet, die härteste Rätselnuss geknackt oder der höchste Kantersieg aller Zeiten eingefahren wurde, solche Erfolgserlebnisse steck unsereiner mit einem ultracoolen Lächeln weg, nur um sich sofort auf das nächste Problem zu stürzen.
Spätestens jedoch beim vierten gescheiterten Anlauf, eine Tür aufzustemmen, einen Abgrund zu überwinden oder den gegnerischen Ansturm abzuschmettern, steigt dem gemarterten Spieler die Zornesröte ins Gesicht. Es wird geflucht und gezetert, Freundschaften zerbrechen, Hunde jaulen, lärmgeplagte Nachbarn laufen Sturm und nicht selten bekommt sogar der unschuldige Rechner ein paar Boxhiebe ab. Also ärgert man sich doch eigentlich beim Spielen viel mehr, als dass man sich freut - nur um spätestens dann, wenn die Endsequenz über den Bildschirm flimmert, das grundehrliche, aber verblüffende Resümee zu ziehen:

»Ich bin voll begeistert, dieses Spiel war eine Wucht!«

SPIEL DES MONATS



102 **Dark Project 2: The Metal Age**

Das PC-Player-Testteam

MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  The Smashing Pumpkins: Machina/the machines of God
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Age of Empires 2
  Might & Magic 8
  Anstoss 3
- **Auf meinem Nachttisch**
  WISO Sparbuch 2000
- **Ich freue mich auf**
  Warcraft 3
  Black & White
  Dungeon Siege



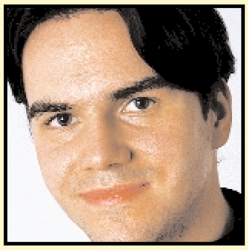
ROLAND AUSTINAT (ra)

- **Lieblings-Genres**
  (Action-)Adventures, Geschicklichkeits- und Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Swing out Sister: Kaleidoscope World
- **Auf der Privat-Festplatte**
  25 GByte Platz
- **Auf meinem Nachttisch**
  Ein dicker Stapel Entertainment Weekly
- **Ich freue mich über**
  Meinen neuen Athlon/600 mit GeForce-Karte, meinen Urlaub in San Francisco



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genres**
  Rennspiele, Diverses
- **In meinem CD-Spieler**
  Tom Waits: Mule Variations
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Superbike 2000
  Nox
  Dark Project: Der Meisterdieb
- **Auf meinem Nachttisch**
  Wolf Schneider: Deutsch für Profis
- **Ich freue mich auf**
  Grand Prix 3
  Colin McRae Rally 2
  Baldur's Gate 2



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  South Park: Soundtrack
- **Auf der Privat-Festplatte**
  The Nomad Soul
  Age of Empires 2
  Dungeon Keeper 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Bernhard Hennen: Das Gesicht am Fenster
- **Ich freue mich auf**
  Vampire: The Masquerade
  Halo
  Black & White

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	70
Steuerung	80
Sound	30
Komplexität	70
Multiplayer	50
SPIELSPASS	78

GRAFIK

Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG

Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

STEUERUNG

Idealerweise ist sie so lecker-leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

SOUND

Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT

Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

MULTIPLAYER

Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS

Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar noch ein dritter Redakteur das Spiel an. In diesem Fall prangen oftmals gleich mehrere Meinungskästen in einem Artikel. Die können (und sollen) sich durchaus widersprechen, denn bekanntlich sind die Geschmäcker ja verschieden – und dies gilt nicht nur für die einzelnen Leser, sondern im gleichen Maße auch für die PC-Player-Redakteure.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



JOE NETTELBECK (jn)

- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, Rollenspiele, Wirtschafts-Simulationen
- **In meinem CD-Spieler**
  Billy Joel: Stormfront
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Heroes of Might & Magic 3
  Might & Magic 8
  The Sims
- **Auf meinem Nachttisch**
  Simon R. Green: Owen-Todtstelzer-Trilogie
- **Ich freue mich auf**
  Thief 2
  Reach for the Stars



JOCHEN RIST (jr)

- **Lieblings-Genres**
  Ego-Shooter
- **DVD des Monats**
  Studio 54
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Counterstrike
  SuSE Linux 6.3
- **Auf meinem Nachttisch**
  Rio 500
- **Ich freue mich auf**
  Return to Castle Wolfenstein
  Project IGI
  Motocross Madness 2
  Voodoo5 und NV15



MARTIN SCHNELLE (mash)

- **Lieblings-Genres**
  Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Genesis: The way we walk (Volume 2: The Longs)
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Käfer Total
  Superbike 2000
  SWAT 3
- **Auf meinem Nachttisch**
  Raymond Feist: Magician – Apprentice
- **Ich freue mich auf**
  Gunship!, C&C: Renegade, Grand Prix 3



STEFAN SEIDEL (st)

- **Lieblings-Genres**
  Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Player**
  Michael Flateley: Feet of Flames
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Nox
  The longest Journey
- **Auf meinem Nachttisch**
  Liste der 50 besten Antworten auf die Frage: »Warum hast Du Deine Haare gefärbt?«
- **Ich freue mich auf**
  Diablo 2, Commandos 2



THOMAS WERNER (tw)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, 3D-Action
- **In meinem CD-Player**
  Eagles und Uriah Heep
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Metal Fatigue
  The Longest Journey
  Der Verkehrsgigant
- **Auf meinem Nachttisch**
  Meine Steuererklärung
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Halo
  Vampire: The Masquerade
  Commandos 2
  Den Frühling



Star Wars: Force Commander

Lange angekündigt, endlich vollendet: Das erste Echtzeit-Strategiespiel im Star-Wars-Universium bietet mehr als nur »Die Macht« in 3D.

FAKTEN

- Kampagne mit 24 Missionen
- Tutorial
- Insgesamt rund 40 Einheitentypen
- Über 20 Mehrspielerkarten
- Echte 3D-Darstellung
- Kein Rohstoffmanagement
- Star-Wars-Atmosphäre

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

■ **Hersteller:** LucasArts/THQ ■ **Testversion:** Masterversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, 3Dfx ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.lucasarts.com**


Bei einigen Einsatzbesprechungen ist auch Lord Vader zugegen. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Fanden Sie die Sturmtruppen schon immer viel cooler als die Rebellen? Haben Sie sich gefragt, was um Himmels willen denn am Imperium so schlimm ist? Faszinierte Sie der düster-geheimnisvolle Charakter Darth Vaders mehr als der des glattrasierten Heldenbubis Luke Skywalker? Dann sind Sie das ideale Opfer für den »Force Commander«!

Zudem wird mit diesem Titel endlich eine Lücke geschlossen, denn bislang gab es zwar zum Thema Star Wars vom Rennspiel über 3D-Ego-Shooter, Weltraumballerspiele bis hin zu Action-Adventures fast alles; nur die zahlreichen Freunde der Echtzeit-Strategie schauten in die Röhre. Dabei boten doch die Kinofilme einige sehenswerte Bodenkämpfe, von denen die Schlacht um den Eisplaneten Hoth sogar zu den Höhepunkten der Filmgeschichte gehören dürfte. Was läge näher, als dieses Potenzial endlich mal zu nutzen. Das dachte man sich wohl auch bei LucasArts. Schon vor drei Jahren flatterten erste Ankündigungen auf die Redaktionsschreibtische und schließlich materialisierten sich sogar einige Screenshots – Force Commander wirkte darauf schlicht wie ein traditionelles Echtzeit-Strategiespiel mit Star-Wars-Einheiten. Kurz darauf wurde es plötzlich ganz still um das Projekt und es verschwand scheinbar wieder in →


Die dreidimensionale Darstellung erlaubt atemberaubende Perspektiven.

Star Wars: Force Commander



1 Meldungen der Einheiten
2 Zielpunkt
3 Blauer Rahmen markiert gewählte Einheiten
4 Befehlstaste ausblenden
5 Missionspunktestand abfragen
6 Übersichtskarte
7 Übersichtskarte zoomen
8 Spezialwaffe Anführer
9 Anführer der gewählten Gruppe
10 Verstärkung anfordern
11 Befehle: aggressives Verhalten, wachsam, passiv, stopp, patroullieren
12 Gewählte Gruppe mit Lebensenergie
13 Anzahl Einheiten von maximal 60
14 Gesamtwert vorhandener Einheiten
15 Guthaben/Befehlspunkte
16 Zugang/Abzug von Befehlspunkten
17 Kommunikations-Display

VORSICHT, BUGS!

Sowohl in der amerikanischen wie in der deutschen Masterversion sind uns einige ärgerliche Fehler aufgefallen. Abgesehen von den typischen Wegfindungsproblemen blockieren sich die Einheiten gern gegenseitig. Zudem funktioniert die Kollisionsabfrage mit Gebäuden nur unvollständig, so dass Einheiten mitunter direkt in Gebäude hinein- oder gar hindurch laufen. Selbst Schüsse passieren einige Bauwerke. Noch ärgerlicher waren Szenen, in denen Kampfgerät sich in den Polygonen des Hügels verfing.

→ der Versenkung. Mitten in die Spekulationen um eine endgültige Einstellung dieses ambitionierten Vorhabens platzte dann auf der letztjährigen E3 in Los Angeles die Bombe: Die Entwicklung wurde fortgesetzt, alles sollte mit einem Mal ganz anders werden und vor allem in modischem 3D erstrahlen.

Der dreidimensionale Vader

Dreidimensional ist der Force Commander zweifellos. Selbst bei der Einsatzbesprechung können Sie sich weitgehend frei im Raum herumbewegen, die Ansicht drehen, kippen, heraus- und wieder hineinzoomen. Bislang hatte fast jedes Strategiespiel mit solcher Grafik Akzeptanzschwierigkeiten, da sich die Spieler lieber auf taktisches Vorgehen, als auf die Suche nach dem besten Blickwinkel begeben wollten. Und anders als von den Entwicklern behauptet, kommen auch 3D-Allergiker bei Force Commander nicht um oftmaliges Verändern der Ansicht herum. Folglich ist ein Großteil des Tutorials der Orientierung und Navigation im Raum gewidmet. Sie werden bei dieser in die ersten Missionen integrierten Einführung jedoch väterlich von Ihrem vorgesetzten Offizier an die Hand genommen und erlernen die wichtigsten Funktionen im Handumdrehen.



Vor dem Umstieg auf 3D glich Force Commander mehr einem traditionellen Echtzeit-Strategiespiel.

Die Grafik selbst ist auf den ersten Blick ein wenig enttäuschend: Nicht alle Texturen sind gelungen und die Einheiten wirken zunächst etwas grobschlächtig. Schließlich ist der Maßstab des Betrachters die Tricktechnik der Kinofilme und mit dieser Vorgabe misst er ganz unwillkürlich das ihm dargebotene Spiel.

Eine spürbare Besserung tritt ein, sobald die vorgegebene Auflösung einfach um zwei Stufen hochgeschaltet wird – Force Commander ist



Transporter setzten die angeforderte Verstärkung ab.

eindeutig etwas für die Besitzer von schnellen Rechnern. Vergleichsweise ansprechend sind auch die Animationen der zwei- und vierbeinigen Einheiten geraten, die unbeirrbar durchs Gelände stapfen. Leider lässt sich weder beim potthässlichen Hauptmenü noch im kargen Besprechungsraum eine hübschere Variante entdecken – offenbar möchte LucasArts damit beweisen, dass auch untalentierte Praktikanten ihr Scherflein beitragen durften.

Auf Luke Skywalkers Fährte

Ihr erster Einsatz als frischgebackener Sturmtruppen-Offizier Brenn Trantor führt Sie auf den Wüstenplaneten Tatooine. Zwei Droiden sind dort in einer Rettungskapsel gestrandet und sollen von Ihnen geborgen werden. Wenn Ihnen das bekannt vorkommt, dann dürften Sie zu den Star-Wars-Kennern gehören und sich auch in den wei-

»Fans finden sich im siebten Himmel wieder.«

teren Missionen über so manches Déjà-vu freuen. Die Hintergrundgeschichte um zwei Brüder, die ihren Aufstieg in der imperialen Armee versuchen, hangelt sich eng an den Ereignissen der klassischen Star-Wars-Trilogie entlang. Spätestens wenn Hoth erreicht ist und gigantische AT-ATs zu den feindlichen Stellungen entsendet werden, findet sich der Fan zweifellos im siebten Himmel wieder.

Allerdings ist auch der Force Commander durchaus politisch korrekt, daher absolvieren Sie einen Teil der 24 Aufträge umfassenden Kampagne auf der Seite der Rebellen-Allianz. Bei den Einzelgefechten oder den Mehrspielerkarten dürfen Sie sowieso frei wählen, für welche Sache Sie in den Kampf ziehen. Zudem lassen sich erfolgreich abgeschlossene Einsätze frei anwählen und nachspielen.

Während der Mehrspieler-Modus im Vergleich zu solch ausbalancierten Perlen wie »Starcraft« nicht überzeugen kann, glänzt der Solo-Modus durch seine atmosphärische Kampagne umso mehr. Zwischensequenzen erzählen die Handlung weiter und der Star-Wars-Soundtrack lässt Kinostimmung aufkommen. Selbst die deutsche Übersetzung ist durchaus gelungen – an der Sprachausgabe gibt es bis auf die Stimme von Darth Vader nichts zu beanstanden und die Texte sind halbwegs akzeptabel übersetzt. Nur wenn das schwere, imperiale Kriegsgerät vermeintlich mit »Barkassen« aus dem Weltall abgesetzt wird oder ein »Sturmsoldat« die Frage aufwirft, wie viele Windstärken er denn aushält, verziehen sich die Mundwinkel ein wenig nach unten.

Die Macht ist das Ziel

Dennoch werden es die meisten Spieler vorziehen, die Einsatzbesprechung auch zu verstehen – und das ist sehr wichtig. Neben den



Tie Fighter greifen eine gegnerische Anlage an.

Hauptzielen gibt es meist mehrere Sekundärziele und sämtliche Anweisungen sollten penibel eingehalten werden. Die imperialen Streitkräfte sind kein Kindergarten und Lord Vader verliert schnell die



Die Basis lässt sich nur begrenzt erweitern.

Geduld mit unfähigen Untergebenen. Wer eine feindliche Anlage zerstört, statt sie einzunehmen, sollte sich vorsorglich selbst degradieren.

Die vermutete Position feindlicher Stellungen und wichtige Schlüsselpositionen sind bei der Besprechung in einer 3D-Karte eingetragen. Anschließend geht es weiter in den Hangar, in dem mehrere zur Verfügung stehende Landungsschiffe bereitstehen. Einige von ihnen sind bereits gefüllt und an deren Ladung lässt sich nichts mehr ändern. Die anderen dürfen von Ihnen selbst mit Einheiten bestückt werden. Ausgewählt wird unter den Truppen, die auf dem Hangar aufgereiht stehen – und das kann sich von Mission zu Mission unterscheiden. Darunter befinden sich meist die Veteranen des vorangegangenen Einsatzes. Jedoch ist meist sowohl der zur Verfügung stehende Platz, wie auch die Zahl der Befehlspunkte begrenzt. Für jeden über die Minimalausstattung hinausgehenden Soldaten werden diese Befehlspunkte abgezogen, ebenso wenn sie bestimmte Einheiten explizit für einen kommenden Einsatz zurückstellen wollen. →

Standpunkt

DAMIAN KNAUS

Die Preisfrage: Profitiert Force Commander nur vom Star-Wars-Bonus? Auf den ersten Blick präsentiert sich ein grafisch sehr schlicht gemachtes Echtzeit-Strategiespiel. Jedoch erkennt man nach einigen Missionen, dass es zwar gefährlich, aber gar nicht mal so langweilig ist, in Lord Vaders Dienst zu stehen. Die verschiedenen Aufträge sind sehr abwechslungsreich und so gut durchdacht, wie ein Angriffsplan der Rebellen. Und natürlich trägt auch das Szenario zum Spielspaß bei. Besonders angetan hat es mir die Musik. Hier haben die Akustik-Designer nicht einfach nur die Soundtrack-CD kopiert, sondern die Themen der Filme rockig neu eingespielt. Für das nächste Star-Wars-Echtzeit-Strategie-Spiel wünsche ich mir aber eine technisch ausgereiftere Optik.

PRO & CONTRA

- Gute Missionen
- Coole Musik
- Teils starke grafische Schwächen

AUSGEWÄHLTE REBELLEN-EINHEITEN



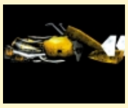
Schwebepanzer



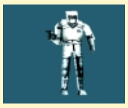
Schwerer Angriffspanzer



Airspeeder



Swoop



Soldat



Infiltrator



Medizinischer Droide

Star Wars: Force Commander

DIE SCHAUPLÄTZE



Tatooine: ein Wüstenplanet



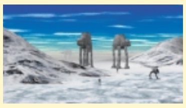
Ruul: ein felsenreicher Bergbauplanet



Sarapin: ein vulkanischer Plane



Yavin IV: ein Dschungelplanet



Hoth: ein Eisplanet



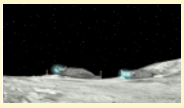
Endor: ein Waldmond



Abridon: ein grüner Planet



Kalaan: ein karger Planet



Trassee: ein kraterübersäter Planetoid



Coruscant: die Heimatwelt des Imperators

→ Zuckerbrot und Peitsche

Bei den meisten Aufträgen ist es immerhin möglich, Verstärkung anzufordern. Diese wird dann im Umkreis eines Stützpunktes von Transportern abgesetzt und trifft immer mit einer bestimmten Verzögerung ein. Nicht in jeder Mission stehen alle Einheitentypen zur Verfügung. Zudem sind die Transportkapazitäten eng begrenzt, weshalb Sie gut überlegen sollten, in welcher Reihenfolge welche Einheiten vom im Orbit kreisenden Sternenzerstörer angefordert werden.

Auch dieser Nachschub an Kanonenfutter kostet natürlich Befehlspunkte. Andererseits verbuchen Sie Befehlspunkte für das Erreichen von Teilzielen, für die Eroberung bestimmter Gebäude und Anlagen, sowie einfach für die Eliminierung gegnerischer Verbände. Je erfolgreicher Sie agieren, desto großzügiger sind Ihre Vorgesetzten. Ordern Sie jedoch zu viele überflüssige Einheiten, so werden Befehlspunkte zur

»Weder Rohstoffe noch eine Produktion.«

Strafe zusätzlich abgezogen. Maximal 5000 solcher Punkte können angesammelt werden. Andere Rohstoffe oder gar eine Produktion gibt es nicht. Offensives Verhalten wird folglich belohnt – es ist nicht möglich, erst stundenlang eine Riesenarmee aufzubauen und dann den Gegner mit einer Übermacht zu vernichten. Oft bietet es sich an, dem Feind durch kleine Attacken oder das Erfüllen von Sekundärzielen Nadelstiche beizubringen und so das Befehlspunkte-Konto anwachsen zu lassen.

Neben dem Kommandozentrum können die Stützpunkte nur leicht erweitert werden. Eine Ausbaustufe ermöglicht die Verbesserung von Feuerkraft, Geschwindigkeit und Gesundheit der Truppen, eine andere ist Voraussetzung für den Bau



Eine Einheit der Sturmtruppen bewacht den Stützpunkt.



Während Ihre Einheiten losmarschieren, tobt am Himmel ein heftiger Luftkampf.

von Geschütztürmen. Zudem gibt es Landeplattformen für den Einsatz von Lufteinheiten wie TIE-Bombern oder Y-Flüglern. Das Imperium kann darüber hinaus ein Hospital und Reparatureinrichtungen auf dem Gelände der Basis bauen, während die Rebellenallianz auf mobile Sanitäts- und Reparatur-Droiden setzt. Dadurch soll die unterschiedliche Taktik der beiden Seiten zum Ausdruck kommen. Auch die übrigen Einheitentypen unterscheiden sich spürbar voneinander: Das Imperium besitzt mit den zwei- und vierbeinigen Walkern die deutlich schwereren Einheiten. Dafür bieten die Rebellen Schwebe- und Kettenpanzer auf – Gerät, das in den Filmen bislang nicht gezeigt wurde, aber schon für eine spielerische Balance der Kräfte notwenig ist und sich glaubwürdig in das Star-Wars-Universum einfügt. Zudem besitzen die Widersacher des Imperators eine sehr tückische Waffe: den Infiltrator. Dieser kann sich einfach in gegnerische Fahrzeuge hineinbegeben und diese übernehmen. Eigene Waffen können sich so sehr schnell gegen einen selbst richten.

Die Mischung macht's

Solch ein Erlebnis ist jedoch auch ohne Infiltrator möglich, denn es lassen sich feindliche Gebäude ebenso durch Fußsoldaten erobern. Die in den Gebäuden stationierten Männer leisten jedoch erbitterten Widerstand, daher empfiehlt sich immer ein Angriff mit mehreren Soldaten. Eingenommene Versorgungsbunker sorgen sogar für einen steten Fluss an Befehlspunkten. Und wie praktisch es sein kann, ein Abwehrgeschütz der Gegenseite umzudrehen, braucht nicht erläutert zu werden.

In den Kämpfen sammeln Ihre Untergebenen ständig Erfahrungspunkte und werden so immer wertvoller, weil kampfstärker. Ein bis drei rote Striche kennzeichnen die Veteranen, die sie nicht für sinnlose Aufträge verpulvern sollten. Andererseits ist es nicht immer leicht, im Kampfgetümmel auf solche Details zu achten, weshalb es oft nicht gelingt, diese Elitekämpfer angemessen einzusetzen.

»Darth Vader ist in Ihrer Obhut.«

Ausgesprochen wichtig ist auch ein sinnvoller Einheiten-Mix: Die meisten Fahrzeuggattungen sind Luftangriffen hilflos ausgeliefert und benötigen daher Deckung durch gegen solche Attacken gewappnete Recken. Zudem lassen sich Gebäude ja nur mit Fußsoldaten besetzen, weshalb es sich empfiehlt, immer welche in einem gepanzerten Mannschaftstransporter in der Hinterhand zu haben. Immerhin dürfen Sie Reiter von Dewbacks oder die Fahrer von Speederbikes absitzen und sich per pedes fortbewegen lassen.

Mehrfach befinden sich auch spielentscheidende Charaktere wie Ihr Bruder Dellis, R2-D2, Chewbacca, Han Solo, Luke Skywalker, Prinzessin Leia oder Darth Vader persönlich in Ihrer Obhut. Sie können diesen Jungs und Mädels die gleichen Anweisungen geben wie den restlichen Truppen, doch dürfen sie auf gar keinen Fall in den Gefechten umkommen. Zusätzlich verfügen diese Helden über bestimmte Fähigkeiten – so kann Prinzessin Leia die

wuscheligen, knuffig aussehenden und dennoch gefährlichen Ewoks als Mitstreiter gewinnen.

Manchmal empfiehlt es sich, eine Sekundärwaffe einzusetzen, mit der einige Truppenteile ausgerüstet sind. Die Schlagkraft ist dabei zwar im Allgemeinen größer, doch sind die Ladezeiten enorm. Insgesamt sind die Einheiten gut durchdacht, wenngleich es deutlich spaßiger ist für das Imperium zu kämpfen und die hausbackenen Panzer der Rebellenallianz eher langweilig wirken.



Bei Mehrspielerpartien können bis zu vier Teilnehmer antreten.

Sturmtruppen auf Hausbesuch

Im Lauf der Handlung besucht der Spieler zehn verschiedene Planeten, die acht unterschiedliche Geländearten bieten. Schluchten erfordern natürlich ein anderes Vorgehen als flache Ebenen und Lavaströme bilden eine lästige Barriere. Wettereffekte wie Regen können beobachtet werden, Vulkanausbrüche im Hintergrund beleben die Szenerie. Bei den Einzelgefechten und Mehrspielerkarten legt man sogar die Tageszeit fest, obwohl es auf einigen Planeten nie wirklich dunkel wird und solch schöne Licht- und Scheinwerfereffekte wie bei »Earth 2150« nicht betrachtet werden können.

Die Landstriche sind zudem mit mehr oder weniger feindlichen Einheimischen sowie einigen Tierarten besiedelt. In einigen Szenarios durchstreifen Sie sogar Siedlungen oder erobern eine Stadt. Vorgegebene Ereignisse im Missionsverlauf zeigen, wie wichtig den Designern die Story ist. Auch die Gegnerangriffe folgen offenbar bestimmten Mustern und sind bei wiederholtem Spiel durchaus berechenbar. Liebevoll wurden Details wie die Stahlseil-Attacken auf AT-ATs oder die Ewok-Fallen eingebaut. Echtes Star-Wars-Fee- →

AKTUELLE STAR-WARS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Force Commander (Spielspaß: 81; Test in 5/2000)

Genre:	3D-Echtzeit-Strategie
Star-Wars-Atmosphäre:	Hoch
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Rolle:	Kommandierender Offizier
Spieler kämpft für:	Imperium und Rebellen
Spielen wegen:	Der Möglichkeit, imperiale Truppen zu befehligen.



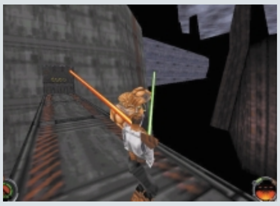
X-Wing: Alliance (Spielspaß: 85; Test in 5/99)

Genre:	Action-Simulation
Star-Wars-Atmosphäre:	Hoch
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Rolle:	Unabhängiger Rebellenpilot
Spieler kämpft für:	Rebellen
Spielen wegen:	Der spannenden Weltraumgefechte.



Jedi Knight (Spielspaß: 83; Test in 4/98)

Genre:	3D-Actionspiel
Star-Wars-Atmosphäre:	Hoch
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene
Rolle:	Jedi-Ritter
Spieler kämpft für:	Rebellen
Spielen wegen:	Des trotz mäßiger Grafik guten Level-Designs.



Episode 1: Racer (Spielspaß: 73; Test in 8/99)

Genre:	Rennspiel
Star-Wars-Atmosphäre:	Niedrig
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene
Rolle:	Pod-Rennfahrer
Spieler kämpft für:	Den Sieg
Spielen wegen:	Den rasanten Rennen mit exotischen Gefährten.



Rouge Squadron (Spielspaß: 72; Test in 2/99)

Genre:	Actionspiel
Star-Wars-Atmosphäre:	Mittel
Anspruch:	Fortgeschrittene & Profis
Rolle:	Rebellen-Kämpfer
Spieler kämpft für:	Rebellen
Spielen wegen:	Des schlichten Spielprinzips.



Rebellion (Spielspaß: 63; Test in 6/98)

Genre:	Strategiespiel
Star-Wars-Atmosphäre:	Niedrig
Anspruch:	Profis
Rolle:	Kommandierender Offizier
Spieler kämpft für:	Imperium oder Rebellen
Spielen wegen:	Den zahllosen Statistiken und Untermenüs.



Episode 1: Dunkle Bedrohung (Spielspaß: 55; Test in 8/99)

Genre:	Action-Adventure
Star-Wars-Atmosphäre:	Mittel
Anspruch:	Fortgeschrittene
Rolle:	Vier Personen, darunter Obi-Wan
Spieler kämpft für:	Gerechtigkeit
Spielen wegen:	Der Erfahrung, dass selbst LucasArts Schrott produziert.



Episode 1: Obi-Wan (erscheint 3. Quartal 2000)

Genre:	3D-Actionspiel
Star-Wars-Atmosphäre:	Wahrscheinlich hoch
Anspruch:	Noch unbekannt
Rolle:	Obi-Wan Kenobi
Spieler kämpft für:	Gerechtigkeit
Spielen wegen:	Den tollen Fähigkeiten eines Jedi-Ritters.



Star Wars: Force Commander



Im Hangar stellen Sie die Landungsverbände zusammen.

→ling entsteht besonders dann, wenn man sich quasi auf Augenhöhe mit den Soldaten befindet oder die Kamera einfach einer Einheit folgen lässt. Auch die Konzentration auf Kämpfe ist lobenswert, da umständliches Rohstoffsammeln und das Produzieren von Kriegsgerät wenig überzeugend, ja völlig deplatziert gewirkt hätte. Wer mag, kann sogar jede Einheit mit einem eigenen Namen versehen, doch das ist im Prinzip wirklich eine Spielerei für Menschen mit zu viel Zeit.

Im Kopf des Soldaten

Zum positiven Gesamtbild trägt die recht einfache Bedienung bei. Die 3D-Perspektive kann sowohl über die Tastatur als auch durch Mausbewegungen verändert werden, auch die anderen Befehle erteilen Sie wahlweise durch Tastendruck oder Anklicken. Die Anzahl an Kommandos ist eng begrenzt, enthält jedoch praktisch sämtliche sinnvollen Anweisungen und Genre-Standards. Wegpunkte können äußerst einfach gesetzt werden, ebenso rasch richten sie Patrouillen ein. Auf Wunsch dürfen Sie sogar jeder Einheit ein individuelles Verhalten vorgeben – vom wilden Verfolgen eines Gegners bis hin zum passiven Verweilen auf einer Position. Die Künstliche Intelligenz ist guter Durchschnitt – der Gegner scheint empfindliche Stellen in Ihrer Verteidigung geschickt zu erkennen, die eigenen Truppen wehren sich tapfer und vor allem selbstständig gegen Angriffe. Leider steht sich die Wegfindungsroutine oft selbst im Weg, was darin erkennbar ist, dass sich Fahrzeuge gerne selbst blockieren. Ansonsten treffen die Truppen meist zielgerichtet am vorgegebenen Bestimmungsort ein.

Leider nutzen Ihre Befehlsempfänger nicht immer die eigenen Fähigkeiten effektiv aus. Beispielsweise flitzten die Speederbikes zwar rasant bis zum Einsatzort, aber dort betrachten sich die Soldaten wohl eher als Artilleristen und verweilen reglos vor dem Gegner, statt ihm auszuweichen – und der kann sie so wunderbar unter Beschuss nehmen.

»Force Commander punktet durch authentische Star-Wars-Atmosphäre.«

Manchmal wäre es auch sinnig, Formationen vorgeben zu können oder das Tempo von unterschiedlich schnellen Mitgliedern eines Kampfverbandes anzugleichen. Beispielsweise haben die Anti-Luft-Einheiten – egal, ob langsame Spezialgefährte oder flinkere Fußsoldaten, die unangenehme Eigenart, sich überall, aber nicht in der Nähe der anderen, schutzlosen Truppenteile aufzuhalten. Hier hilft nur, sie ständig manuell zurückzubeordern.

Ähnliches ist jedoch auch bei den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen zu beobachten und schmälert den Spielspaß nur wenig. Gewünscht hätte ich mir nur einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad, doch vermutlich hätte dies die Entwicklungszeit verlängert und wurde deshalb nicht eingebaut. Dafür ist es möglich, unterschiedlichste Einheitenarten oder Gruppierungen im Handumdrehen auszuwählen. Der große Pluspunkt des Force Commanders ist jedoch die authentische Star-Wars-Atmosphäre und damit dürfte er auch bei den Spielern punkten. Ohne gute 3D-Orientierung läuft allerdings gar nichts. **(tw)**

AUSGEWÄHLTE IMPERIALE EINHEITEN



AT-AT



AT-AA



AT-ST



AT-PT



Dewback Trooper



Speeder Bike



Sturmtruppen-Soldat

Standpunkt

THOMAS WERNER

Der Traum eines Strategen wird wahr: Endlich kann man einmal selbst die imperialen Truppen befehligen und mächtige AT-ATs in den Kampf schicken. Die Faszination von Darth Vader und seinen Sturmtruppen strahlt auch auf dieses Spiel aus, zumal die Einsätze prallvoll mit Star-Wars-Atmosphäre gefüllt sind. Selbst die enttäuschende Grafik kann den positiven Eindruck nur wenig trüben. Der Verzicht auf Rohstoffabbau tut dem Spiel spürbar gut - man wird regelrecht in den Kampf getrieben und taktisch gefordert. Der große Pferdefuß ist nach wie vor die 3D-typische Unübersichtlichkeit. Zwar ist es höchst beeindruckend, eine Schlacht aus Bodenhöhe mitzuerleben, doch schnell verliert man die Orientierung. Allerdings fesselt der Force Commander durch spannende Einsätze und eine motivierende Story. Nur die Rebellen kommen etwas blass daher, aber das war schon in den Filmen der Fall.

PRO & CONTRA

- (+) Star-Wars-Atmosphäre
- (+) Gelungenes Missions-Design
- (+) Taktisch herausfordernd
- (−) Unübersichtliches 3D

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	80
Multiplayer	70

SPIELSPASS 81

Rollenspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ultima 9 – Ascension

■ **Hersteller:** Origin/Electronic Arts ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.18f ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** P II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** P III/500, 128 MByte RAM, Voodoo3-Karte ■ **www.ultima9.com**



Auch in Version 1.18 wendete diese Krabbe Ihnen zum Kampf ihr Hinterteil entgegen. Nicht sehr clever.

ZWEIT-TEST DEUTSCHE VERSION

Mit »Ultima 9« ins Rollenspielparadies? Auf Deutsch kommt man dem Garten Eden zumindest ein wenig näher.

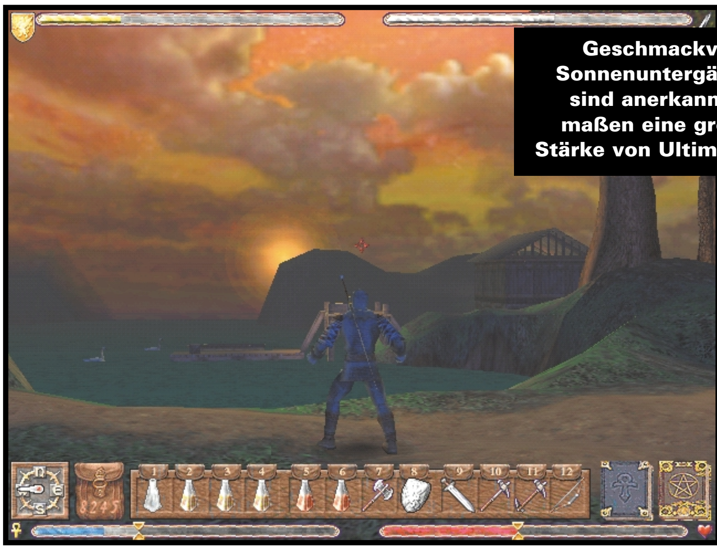
Bekennende Ultima-Fans bereuen nichts und verzeihen alles. In den letzten Monaten wurden sie nicht müde, ein Spiel in den Himmel zu loben, welches in der englischen Verkaufsversion schwere Mängel besaß.



Flugprobleme beim Orakel gibt es nicht mehr.

Bei der jetzt vorliegenden, lokalisierten Fassung möchte man in die Jubelrufe einstimmen. Das stark an ein Action-Adventure erinnernde Rollenspiel (siehe PC Player 2/2000) ist äußerst umfangreich, glänzt mit stellenweise brillanter Grafik, guten Soundeffekten und einem ausgewogenen, wenn auch leicht überflüssigen Magie-System. Freilich – die deutsche Version konnte nicht alle Design-Patzer beheben. So ist es nach wie vor möglich, dass Sie von Feinden ignoriert werden. Die Steuerung im Wasser ist mies, die Inventarverwaltung immer noch umständlich und die Hintergrundgeschichte blieb leicht trivial. Auch von Grafikpracht ist in manchen Höhlensystemen nicht mehr viel zu entdecken, da stolpert man des Öfteren durch triste Gangsysteme und sucht händeringend nach versteckten Schaltern.

Da das Spiel nun relativ absturzfrei läuft, die Übersetzung fehlerfrei und die Sprachausgabe gelungen ist, hat man mehr Zeit, sich auf die Vorteile von »Ultima 9« zu konzentrieren. Ganz wichtig außerdem: Auch Nicht-3Dfx-Karten werden akzeptabel unterstützt. Die Direct-3D-Diashow selbst bei sparsamen Grafik-Einstellungen ist weitgehend passé, trotzdem auf keinem PC der Welt ein Geschwindigkeitswunder mit hohen Frame-Raten erwartet darf. **(uh)**



Geschmackvolle Sonnenuntergänge sind anerkanntermaßen eine große Stärke von Ultima 9.

FAKTEN

- Überarbeitete Version des englischen Bug-Desasters
- Weitgehend absturzfrei
- Schwebende Leichen, pazifistische Gegner und viele andere Bugs immer noch vorhanden
- Insgesamt deutlich verbessert

Standpunkt – UDO HOFFMANN

Viele alte Fans würden sich eher eine Hand abhacken, als über des Avatars letztes Abenteuer zu schimpfen. Unbesiegbare Monster auf Grund fehlerhafter Patches wurden deshalb schicksalsergeben hingenommen. Und wenn gar nichts mehr ging, konnte man immer noch die spektakulären Sonnenuntergänge rühmen.

Seltsam? Gewiss! Aber mit normalen Maßstäben ist der gigantische Freizeitpark namens Britannia ohnehin nicht zu messen. Wer mitreden will, sollte jetzt zugreifen. Eine Version mit weniger Fehlern kommt nicht mehr, die Patch-Entwicklung gilt als abgeschlossen. Auch weniger leidensfähigen Genossen wird es nun Spaß machen. Ein außergewöhnliches Spiel, über das man – aus welchen Gründen auch immer – noch lange reden wird.

PRO & CONTRA

- ⊕ Prima Sprachausgabe
- ⊕ Geschwindigkeitsgewinn
- ⊖ Immer noch viele kleine Bugs

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	60
Multiplayer	–

SPIELSPASS 83

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Dark Project 2: The Metal Age



Meisterdieb Garrett schleicht und stiehlt wieder, was das Zeug hält. Diese drei grimmigen Gestalten halten davon aber wenig. (alle Bilder 800x 600, Direct3D)

Kein idealer Schwiegersohn: Meisterdieb Garrett.

■ **Hersteller:** Looking Glass/Eidos Interactive ■ **Testversion:** Beta 1.07 vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 48 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.lglass.com/cs/thief2**

FAKTEN

- 15 Level
- 3 Schwierigkeitsgrade (normal, hart, Experte)
- Neuer Efeu-Pfeil, insgesamt 8 Spezial-Pfeilarten
- Garrett mit mechanischem Auge ausgerüstet
- Neu: Leuchtstab, Froschbestien-Eier, Katzentrank
- 3D-Karte ein Muss

Hier ein Geldbeutel, dort das Silberbesteck – Garrett, der Meisterdieb, ist wieder ganz in seinem Element.

Eigentlich wollte Garrett nach den Begebenheiten des ersten Teils (siehe PC Player 2/99), in dem er sein rechtes Auge verlor, kürzer treten. Aber was soll man machen: Die Miete muss nach wie vor bezahlt werden – und wenn man sonst nichts Anständiges gelernt hat?

Der professionelle Leisetreter begibt sich abermals auf 15 Raubzüge, einer komplizierter und schwieriger als der andere. Gürten Sie Ihr Kurzschwert und hüllen Sie sich in den Kapuzenmantel. Reichtum, Schatten und Geheimnis warten schon auf Sie.

Die reine Lehre

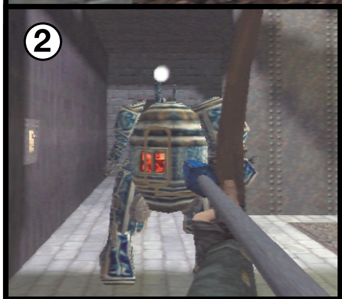
Vielen Gelegenheitsdieben waren die letzten Level des ersten Teils zu abgehoben, der Langfinger-Aspekt trat beim Kampf gegen den Waldfürsten in den Hintergrund. Deshalb haben Sie es diesmal fast nur mit Menschen beziehungsweise Maschinenmenschen zu tun, nur ein einziges Mal verlässt Garrett seine Heimatstadt und treibt sich im angrenzenden Wald herum. Die restlichen Schauplätze halten sich im üblichen Rahmen. Zu ihnen zählen: die Villa einer Adeligen, eine Kathedrale, das Hauptquartier der Polizei, der Wohnsitz des Sheriffs und die Filiale der städtischen Spar- und Kreditanstalt. Allesamt recht lohnende Objekte.

»Schattenspiele«

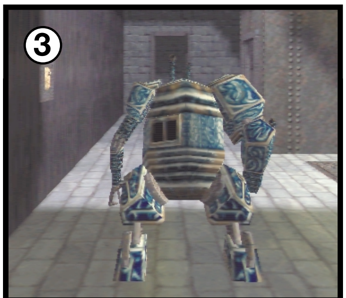
Looking Glass, ein Innovativling der Branche, wäre nicht Looking Glass, wenn man das Ganze nicht



Die unheimlichen Maschinenmenschen des Karras erscheinen einem zunächst unbesiegbar.



Ihre Achilles-Luke ist der Kohle-Ofen hinten links am Gesäß der Kreatur.



Jagen Sie einen Wasser-Pfeil hinein, liegt das Monstrum plötzlich flach.



Fühlt sich unter Robotern wohl: Karras, der Mechanist.

mit einer gelungenen Hintergrundgeschichte verbrämt hätte, welche die einzelnen Straftaten geschickt miteinander verbindet. Eigentlich ist Garrett ja ein Einzelgänger, der zunächst einmal an sich denkt, danach an seine Brieftasche und erst ganz zum Schluss an die anderen. Doch die Umstände zwingen ihn, sein Verhalten zu ändern. Seit Sheriff Gorman Truart die Macht innehat, ist in der Stadt nichts mehr so, wie es vorher war. Die Pflanzen sterben, die Menschen sind unglücklich. Eine neue Sekte, die Mechanisten, wird vom Sheriff systematisch gefördert und breitet sich überall aus. Ob diese Erfinder hinter all dem Übel stecken? Unsympathisch sind sie Garrett schon lange. Leisten sich die reichen Bürger der Stadt doch immer öfter deren Überwachungskameras und Wachroboter, welche ihm seinen Beruf erheblich erschweren.

Grundsätzliches Vorgehen

Am Diebesleben hat sich seit Teil 1 wenig geändert. Sie steuern Garrett wie bei einem 3D-Shooter per Maus und Tastatur. Sie können gehen oder (neu!) langsam gehen. Diese beiden Grundbewegungen lassen sich mit der Spezialbewegung »schnell laufen« oder dem genauen Gegenteil »schleichen« kombinieren. Außerdem kann sich Garrett hinhocken und auch in dieser Position langsam oder normal gehen, beziehungsweise rennen oder schleichen. Das hört sich komplizierter an als es ist, einige Kombinationen sind zudem unsinnig. Einsteigern allerdings empfehlen wir unter anderem auch wegen diesen vielen Möglichkeiten ein unkomplizierteres Spiel.

»Ist Teil 1 sehr ähnlich.«

Zweites Hauptunterscheidungsmerkmal zu einem normalen 3D-Shooter ist die große Bedeutung von Licht und Geräuschen. Wenn Garrett schnell geht, tönen seine Fußtritte lauter, ist er in Hockposition, geht langsam und schleicht dabei, ist er auf jedem →

AUF CD A

Ein Testplayer zu Dark Project 2 befindet sich auf der CD A.



Sieht aus wie die Kathedrale der Hammeriten aus Teil 1, tatsächlich aber gehört sie den Mechanisten.

Dark Project 2: The Metal Age

Vorsicht, Kamera!

Ähnlich wie bei »System Shock 2« gibt es Überwachungsgeräte.



Ein kleiner Stift am Rand leuchtet grün, wenn die Kamera Sie noch nicht entdeckt hat.



Gelb bedeutet, dass die Kamera Sie erfasst hat, aber noch nicht beurteilen kann, ob Sie Feind oder Freund sind. Schnell weg!



Bei Rot ist die Sache klar: Der Kopf ortet Sie als Eindringling und löst Alarm aus.



Im Hafen entdeckt Garrett ein waschechtes Piratenschiff ...



... mitsamt den dazugehörigen waschechten Piraten.

→ Untergrund unhörbar. Das nützt aber in einem beleuchteten Raum nicht. Achten Sie deshalb immer auf den Indikator in der Bildmitte, der genau anzeigt, wie viel Licht auf Ihren Dieb fällt. In einem dunklen Gang, der mit einem Teppich ausgelegt ist, muss Garrett vor nichts auf der Welt bange sein. Eventuelle Wächter tappen hilflos umher, er hingegen bewegt sich wie der Geist der Unterwelt persönlich und schlägt jeden arglosen Gegner problemlos von hinten k.o. Ein wichtiger Verbündeter beim Kampf gegen zu viel Licht sind nach wie vor Wasserpfeile, mit denen Sie Fackeln und offene Laternen auch aus großer Entfernung zum Erlöschen bringen.

»Der König der Diebe.«

Dunkel, dunkler, Dark Project

Dark Project 2 ist (mit Ausnahme des Vorgängers) das finsterste Spiel der Welt. Bedenken Sie bitte, dass alle Screenshots auf diesen Seiten und das Video auf unserer CD stark aufgehellt wurden, damit Sie alles gut erkennen können. Natürlich dürfen Sie mit maximaler Gammakorrektur arbeiten, es wirkt dann allerdings sehr merkwürdig, wenn ein Wächter in einem taghellen Raum an Ihnen vorbeigeht und Sie nicht erblickt, weil Sie angeblich im Schatten stehen. Mehr Spass macht die Sache, wenn Sie Ihr Computerzimmer abdunkeln und auch alle störenden Geräusche unterbinden.

Denn jeder Laut ist wichtig. Knarrt eine Tür, werfen Sie einen wertlosen Trinkbecher achtlos auf den Flur oder versuchen Sie unvorsichtigerweise, eine geschlossene Truhe mit dem Schwert zu öffnen, ist das ungut. Hausangestellte im Nachbarraum verwandeln sich in kreischende Panikbündel, die sämtliche Bewaffnete zusammenströmen lassen. Es ist ganz erstaunlich, wie viele Wachen sich selbst ein kleiner Adeliger leisten kann. In solchen Fällen hilft nur noch schnelle Flucht und spätere Rückkehr. Oder die brutale Art: Hausangestellten zusammenknüppeln, seinen Körper aufnehmen und sich in einen abgelegenen Winkel zurück-



Mit etwas Glück schaltet ein Feuer-Pfeil gleich mehrere Wachen aus.



Legt Garrett sein mechanisches Auge auf den Boden, kann er sich sogar selber betrachten.



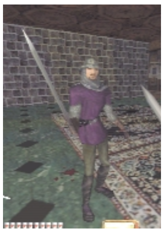
Tatort Schuppen: Die Mechanisten haben mit diesen Leichen Übles vor.

ALLE MEINE FEINDE

Außer den Maschinenwesen des Karras treffen Sie überwiegend auf menschliche Feinde. Sie erkennen an der Uniform, ob Sie Stadtwachen, Männer des Sheriffs oder Bogenschützen vor sich haben.



Untoter: Vor diesen Gestalten sollten Sie sich hüten; besitzen Sie kein heiliges Wasser, sind Untote so gut wie unbesiegbar.



Bankwache: Bei der Expedition in die Bank begegnen Sie mehr aufmerksamen Wachen, als Ihnen lieb sein kann.



Hammerit: Diese Sekte religiöser Eiferer machte Garrett im ersten Teil großen Ärger. Diesmal spielen sie aber nur eine Nebenrolle.



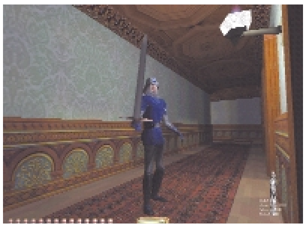
Mechanist: Viel gefährlicher sind die Mechanisten, die aus den Hammeriten hervorgegangen sind, wie an der Rüstung leicht zu erkennen ist.

ALTER DIEB, NEUER DIEB

Laut Looking Glass wurde bei der Entwicklung die Grafik-Engine von System Shock 2 genutzt. Groß sind die Unterschiede zur alten Thief-Engine nicht.



Bei Dark Project 1 wirken die Wächter recht kantig, scharfe Linien trennen die Raumtexturen.



Bei Teil 2 sind vor allem die Figuren detaillierter; mit einer Quake-3-Engine kann man aber nicht mithalten.

ziehen. Vielleicht hat noch niemand etwas gehört.

Schlauer ist es allemal, zunächst die Gespräche der Bediensteten zu belauschen. Oft erhalten Sie so wichtige Informationen oder zumindest anschauliche Schilderungen des letzten Saufgelages der Herrschaft, das die arme Küchenfrau beseitigen muss. Was uns im dritten Level ziemlich aufregte, waren die unmotiviert erklingenden, lauten



Diese Kammer ist ein idealer Aufbewahrungsort für nicht mehr benötigte Wachen und Diener.

»Gute Diebe lauschen viel.«

Gitarrenriffs, die plötzlich ertönten und die Schritte der Wächter oder Gespräche übertönten. Das blieb aber eine Ausnahme; ansonsten passt sich die Hintergrundmusik dem jeweiligen Ort sehr gut an und hindert nicht weiter.

Neuheiten und Schwächen

Von den frischen Leveln mal abgesehen, lassen sich die Neuheiten des Spiels an den Fingern einer Hand abzählen. Auf den handgezeichneten Karten, die Garrett immer mit sich trägt, sind bereits besuchte Orte nun blau gekenn-



Skizzen des Einbruchortes sind für angehende Diebe eine unentbehrliche Hilfe.

zeichnet, was die Orientierung (wo war ich schon?) erleichtert. Sie können auch Notizen dazuschreiben. Es gibt einen neuen Pfeil (siehe Randspalte nächste Seite) und das mechanische Auge Garretts, mit dem er nicht nur um die Ecke sehen kann, im Spielverlauf wird ein starkes Fernglas eingebaut. Jeder Level enthält einige Geheimverstecke, die in der abschließenden Analyse genannt werden. Bei nochmaligem Spielen auf einer höheren Spielstufe können Sie nach ihnen suchen. Dann sind da die fast unzerstörbaren Maschinenmenschen in verschiedenen Größen und Ausgaben. Ein, zwei neue Gegnertypen tummeln sich im nahem Wald. Logikbugs wurden beseitigt. So fällt durch geschlossene Türen kein Licht mehr und die Wachen reagieren missmutig, wenn Sie eine Fackel in der Umgebung auslöschen. Kommentare wie »Wir brauchen unbedingt bessere Fackeln!« oder »Komm, zünd sie wieder an. – Ich hab meine Zunderbüchse verloren« erheitern und machen die Spielwelt realistischer. Und sowieso reden die Wächter mehr miteinander, führen häufiger Selbst- →

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Dark Project 2 zeichnet all das aus, was den ersten Teil schon fast genial gemacht hat. Und da liegt eigentlich auch schon das Problem. Außer ein paar neuen Gegnern und Fortbewegungsmethoden ist kaum etwas Innovatives zu bemerken, man hätte das Spiel auch als Missions-CD verkaufen können. Wenn sich vielleicht etwas geändert hat, dann der Schwierigkeitsgrad. Mittlerweile sind die Aufträge selbst in der Weichei-Variante so schwer geworden, dass sie einen schier in den Irrsinn treiben wollen.

Und doch reizt es mich immer wieder aufs Neue, in fremder Leute Häuser einzusteigen. Die Story um unsere Metallköpfe ist genauso ungewöhnlich wie interessant und die Atmosphäre sucht ihresgleichen. Wenn Sie von zig Wachen umschwärmt werden und mitten unter ihnen in der Deckung am Boden hocken – Adrenalin pur! Und so bleibt nur ein Fazit: Klasse!

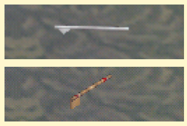
PRO & CONTRA

- ↑ Super-Atmosphäre
- ↑ Abgedrehte Story
- ↓ Bockeschwer
- ↓ Wenig Innovationen

Diebeswerkzeug



Garrett ließ sich einen mechanischen Apparat in die leere Augenhöhle einsetzen. **Kleine Kameras** sind mit diesem Empfänger gekoppelt. Wirft er eine Kamera in einen angrenzenden Raum, kann er ungesehen spionieren.



Der richtige **Schlüssel** lässt sich nicht auftreiben? Mit Hilfe dieser beiden Dietriche und etwas Zeit knacken Sie fast jedes Schloss.



Unsichtbarkeitstränke sind teuer und selten, ihr Geld aber wert. Bedenken Sie jedoch, dass man Ihre Schritte immer noch hören kann. Außerdem wirkt der Trank nur kurze Zeit.



Ist Ihnen die gesamte Stadtwache dicht auf den Fersen, legen Sie mit Hilfe des **Beschleunigungstranks** die notwendigen Meter zwischen sich und Ihre Bedränger.



Gold, Juwelen, kostbare Gewürze: ja, diese Worte klingen wie Musik. In letzter Konsequenz geht es Ihnen vor allem um Geld – die Welt retten Sie nur nebenbei.

Dark Project 2: The Metal Age

Diebes-waffen



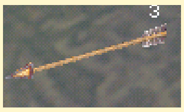
Eigentlich mag Garrett sein **Schwert** nicht. Ein Schwertkampf ist laut und lockt andere Wachen herbei. Ein Gefecht mit mehreren Gegnern führt zudem fast immer ins Verderben.



Garretts bester Freund ist sein **Prügel**. Damit schickt er seine Opfer schnell und geräuschlos ins Reich der Träume. Funktioniert nur bei arglosen Gegnern.



Der neue **Efeu-Pfeil** ähnelt dem Seil-Pfeil sehr stark. Eine kräftige Pflanze, an der Garrett emporklettern kann, ringelt sich von der Einschlagstelle herab.



Der **Feuer-Pfeil** entspricht den dikken Waffen der 3D-Shooter, sein Sprengstoff reißt ganze Häuser aus dem Schlaf. Nur im Notfall verwenden.



Wenn sonst nichts mehr geht, empfehlen wir den **Lärm-Pfeil**. Er lockt die meisten Wächter zumindest für kurze Zeit davon. Vor allem beim Schwierigkeitsgrad Experte ist der Lärm-Pfeil recht nützlich.



Träume ich? Merkwürdige Pflanzen wachsen im Wald.



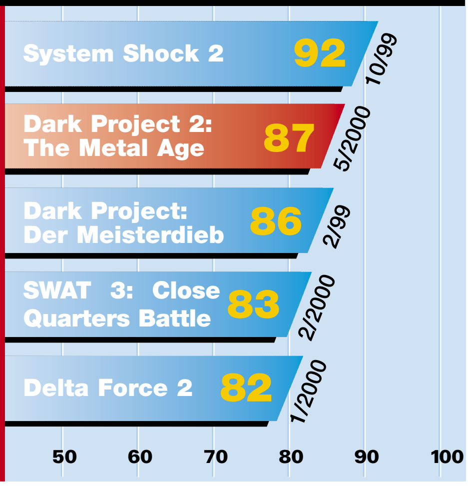
Traum eines jeden Diebes: Der Tresor der Bank ist offen.

→ gespräche oder pfeifen sich eins. Die deutsche Sprachausgabe ist ausgezeichnet, wenn auch ein paar zusätzliche Sprecher für die Wachen nicht geschadet hätten, sie wiederholen sich zu oft. Richtig unheimlich klingen die Stimmen der Maschinenmenschen, die ihre Sätze aus vorgefertigten Bausteinen zusammenfügen.

Nicht immer aber verhalten sich die Maschinenwesen auch intelligent. So kann es vorkommen, dass sich einer dieser Roboter mit seinem eigenen Granatenwerfer in die Luft sprengt. Auch die Wachen sind nicht sehr helle. Eine Drei-Mann-Patrouille wundert sich nicht im Geringsten, wenn sie plötzlich nur noch aus zwei Leuten besteht, weil Sie den letzten niedergeschlagen und geräuschlos entfernt haben. Vermutlich würde das Spiel sonst aber auch zu schwer. Und die eigene Kollisionsabfrage hakelt gelegentlich. Das nervt ungeheuer, wenn Sie sich an einem schmalen Fensterbrett hochziehen wollen und dies erst nach minutenlangem Kampf gelingt. Ein weiterer Nachteil sind kleine Fehler in der Sprachausgabe. Ein ertrinkender Wächter im Burggraben, der »Haha, tut doch gar nicht weh!« ruft, verkennt den Ernst der Lage.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Mit seiner beklemmenden Atmosphäre und hervorragenden Sprachausgabe behauptet System Shock 2 den Spitzenplatz. Dark Project 2 spielt sich ein ganzes Stück geruhsamer als die Konkurrenz, wird dadurch aber nicht weniger herausfordernd. Zum Budgetpreis ist Teil 1 erhältlich, der nach wie vor eine Empfehlung wert ist und lediglich grafisch etwas angestaubt ist. SWAT 3 mixt geschickt Shooter-Elemente mit Waffen- und Team-Management und zeigt nur kleine Schwächen bei der Computer-K.I. Sehr wenig Taktik, dafür aber umso mehr Aktion wird in Delta Force 2 geboten.





Jeder Einbruch wird in einer abschließenden Analyse gewürdigt.

Fazit

Insgesamt gesehen ist Dark Project 2: The Metal Age aber immer noch ein faszinierendes Spiel. Dass es seinen Vorgänger so frech kopiert und praktisch keinerlei bemerkenswerte Innovationen enthält, ist zu verschmerzen. Die kleinen Schwächen in der Gegnerintelligenz sind auch damit zu erklären, dass der Computer viel mehr Parameter verwalten und überwachen muss als bei einem gewöhnlichen 3D-Shooter. Es ist zudem davon auszugehen, dass Looking Glass noch einige Updates entwickeln wird, ein fester Link zur Homepage mit automatischer Patchabfrage ist schon eingebaut.

Und die zweitklassige Grafik verzeihe ich den Entwicklern ebenfalls, sie fällt in der ganzen Dunkelheit kaum auf. Wer auch nur einen Hauch Verdorbenheit sein Eigen nennt, kommt an diesem Spiel schwerlich vorbei. **(uh)**

Standpunkt – UDO HOFFMANN

Looking Glass hatte zwei Möglichkeiten: Man hätte den Charakter des Spiels mit vielen Neuerungen verändern können. Dann wäre es aber vermutlich kein Diebesspiel mehr gewesen. Stattdessen hat man etwas Feintuning betrieben, gute Missionen entwickelt und das Ganze mit einer abermals phantastischen Hintergrundgeschichte verbunden. Und sich damit dem Vorwurf einer verkappten Missions-CD ausgesetzt.

Es ist aber nicht so, dass seit Thief 1 an allen Ecken und Enden gelungene Imitate aus dem Boden geschossen sind. Nur wenige Programmierteams sind in der Lage, eine dermaßen komplexe Gegner-K.I. zu entwickeln, da traut sich so schnell keiner ran. Die Sache ist deshalb höchst einfach: Wem schon der Vorgänger zu düster und zu schwierig war – Finger weg. Die anderen sind vermutlich schon nächsten Spieleladen – aber das Bezahlen bitte nicht vergessen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Unverwechselbar
- ⊕ Immer noch innovativ
- ⊖ Grafik zweitklassig
- ⊖ Gelegentlich ungenaue Kollisionsabfrage

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	90
Einstieg	60
Komplexität	80
Steuerung	90
Multiplayer	–
SPIELSPASS	**87**

Rollenspiel für Fortgeschrittene

Might and Magic 8

Day of the Destroyer



■ **Hersteller:** New World Computing/3DO ■ **Testversion:** US-Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MB RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/300, 64 MB RAM■ **www.mightandmagic.com**



Wenn die Drachen kommen, ist es für gewöhnlich Zeit, zu verschwinden. Obwohl man schließlich sogar einen Drachen in die Party aufnehmen kann. (Direct3D, 800x600)



Ein Tor in die Plane of Fire – eine der vier Elementarebenen, die man besuchen muss. (Direct3D, 800x600)

FAKTEN

- Kampfintensives Hack-and-Slay-Rollenspiel
- Von Echtzeit umschaltbar auf Rundenbasis
- 111 Zaubersprüche
- 8 Charakterklassen mit etlichen verschiedenartigen Beförderungen
- First-Person-3D
- 5 Mann-Party mit austauschbaren Mitgliedern

Die Welt vor allen Naturgewalten retten – ist das nicht eine lohnende Aufgabe für arbeitslose Rollenspiel-Helden?

Für einen einfachen Söldner, der zur Sicherheit Handelskarawanen begleitet, sollte das Leben eigentlich keine unlösbaren Probleme bereithalten. Ein wild gewordener Oger hier, ein paar leichtsinnige Wegelagerer dort, was ist das schon?

Tja, aber wenn dann plötzlich die ganze Welt verrückt zu spielen scheint, wenn unter dem feurigen Bombardement eines ausbrechenden Vulkans Piraten die friedlichen Inseln überfallen, auf denen der Karawanenführer gerade seine Geschäfte tätigt, dann ist der erwähnte Söldner vielleicht doch etwas überfordert.

Also besorgt er sich ein paar Helfer aus der Nachbarschaft und sucht nach einem heimlichen Weg aus dem Archipel hinaus, um die Händlerzentrale in der nahe gelegenen Hafenstadt zu alarmieren. Dort freilich hat man längst andere Sorgen, denn keine der Karawanen hat unangefochten ihr Ziel erreicht, und der furchterregende Vulkanausbruch verblasst beinahe vor den anderen Hiobsbotschaften, die von riesigen Feuerseen, gewaltigen Stürmen und gnadenlosen Wasserfluten erzählen.

Stück für Stück werden Held und Party tiefer in die Geschichte gezogen, aber man soll sich keinen Illusionen hingeben: Die Qualität der Story des siebten Teils wird nicht wieder erreicht. Zu dünn das Garn, zu sehr ein zweiter Aufguss (z.B. spaltet sich die Erzählung erneut in verschiedene Richtungen), zu oft scheinen ihre Bestandteile nur notdürftig durch den löchrigen Hintergrund zusammengehalten zu werden. Andererseits war dieser Punkt ja auch noch nie die Stärke von Might and Magic.

Eine reine Charakterfrage

Zu den Stärken zählten dagegen schon immer Dinge wie etwa die Charakterentwicklung. Vor allem im Vorgänger ergab sich ein großer Reiz daraus, dass es nicht mehr möglich war, eine optimale Reisegesellschaft zusammenzustellen, in der alle Fähigkeiten gleichermaßen vertreten waren. Daraus entstand der Zwang, eine den Stärken und



Schwächen des Teams angepasste Spielweise zu entwickeln. Dieser Effekt wurde nun dadurch weiter verstärkt, dass man ohnehin nur noch einen einzigen Charakter selbst erstellt und alle anderen (bis zu vier weitere Party-Mitglieder) im Laufe des Spiels aufsammelt. Übrigens braucht niemand Angst davor zu



In der Stadt kann man mit Passanten sprechen, einkaufen oder neue Quests übernehmen. (Software-Modus)



Endlich sind Sie zum Piraten-Käptn vorgestoßen – nur um weitere Aufträge zu bekommen. (Software-Modus)

haben, seine Streiter zu feuern – sie gehen dann in die nächste Adventurer-Gilde, wo sie wie weiland bei »Bard's Tale« wieder getauscht werden können. Trotzdem sei als Tipp am Rande vermerkt, dass man sich schon auf die Entwicklung einer Kerntruppe konzentrieren sollte – all die anderen Figuren dienen dann eher als Hilfshelden für Situationen, in denen man ganz bestimmte Fähigkeiten oder Zaubersprüche benötigt.

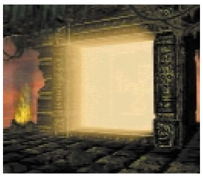
Dungeons, Wildnis, Städte, das ist das klassische Dreigestirn, aus dem sich auch Might and Magic 8 wieder zusammensetzt, allerdings jetzt auf dem Kontinent Jadame, der zur selben Welt gehört, in der auch Enroth und Erathia angesiedelt sind, die Schauplätze der beiden Vorgänger. Die Bevölkerung besteht hauptsächlich aus fragwürdigen Gesellen wie Vampiren, Necromancern, Dunkelelfen, ja, sogar Drachen und anderen mit dem Bösen alliierten Rassen. Doch macht sich dies im Spielablauf kaum bemerkbar, ebenso gut hätte von netten Zwergen und Elfen die Rede sein können. Davon abgesehen gilt: Wer die beiden Vorgänger kennt, weiß recht genau, was ihn hier erwartet, nämlich eine Unmenge von wichtigen und weniger wichtigen Quests, wobei man aber aus Gründen der Charakterentwicklung nicht darum herumkommt, auch einen ordentlichen Batzen der Nebenaufga- →



Langsame Gegner sollten schon von weitem mit Pfeilen und Spells ausgeschaltet werden… (Software-Modus)



… denn kommen sie zu nahe, kriegt man leicht Probleme! (Software-Modus)



Das Tor zum Abandoned Temple.

DIRECT3D GEGEN SOFTWARE

Wie schon beim Vorgänger werden auch hier 3D-Karten unterstützt – allerdings ist der Hardware-Modus durchaus umstritten, da er ziemlich verwaschene Bilder produziert. Auffällig ist das insbesondere bei Stadtbewohnern oder Monstern und beispielsweise Bäumen. Schaltet man die 3D-Beschleunigung aus, erhält man zwar pixeligere Objekte, doch negativ fällt sich dies nur bei Nahansichten auf. Im gewöhnlichen Tagesbetrieb sieht das Bild im Software-Modus hingegen deutlich schärfer und konturierter aus, wie unsere Vergleichsbildern beweisen.





Oben unscharf im Hardware-Modus, unten deutlicher ohne 3D-Beschleunigung.

Standpunkt

MANFRED DUY

Wenn Sie actionbetonte Rollenspiele mögen und optischen Aspekten keinen allzu großen Wert beimessen, dann ist M&M 8 genau Ihr Ding. Zumal auch das geniale Zaubersystem und die Charaktersteigerungen mit zum Besten gehören, was das Genre zu bieten hat. Das originelle Mixen alchemistischer Cocktails weckt sogar den Chemiker in mir und dass die Kämpfe dank des optionalen Runden-Modus nie in Hektik ausarten, gefällt ebenfalls.
Allerdings ist nicht alles eitel Sonnenschein im Fantasyreich Jadame. Denn leider krankt M&M 8 an denselben Schwächen wie sein (allzu ähnlicher!) Vorgänger: So stapelt das lausige Automapping nach wie vor sämtliche Stockwerke eines Kerkers übereinander, und ständig droht der Überblick angesichts der unsortiert hereinbrechenden Quest-Flut verlorenzugehen – zumal die nur bruchstückhaft erläuterte Story über weite Strecken ein Mysterium bleibt. Aber egal, denn solang´s Spaß macht, fragen nur Spielverderber, warum.

PRO & CONTRA

- **Prima Zaubersystem**
- **Wenig Geschwafel**

- **Aufguss des Vorgängers**

Might and Magic 8





Der Zauberladen verkauft Spells. (Software-Modus)

→ben zu erledigen. Ab und zu sind natürlich ein paar Rätsel eingestreut, bei denen es hauptsächlich um das Finden versteckter Gegenstände, um sichere Wege durch gefährliches Gelände oder um die bekannten Worträtsel der Obelisken geht.

Kampfsport

Das Spiel läuft wie gehabt in Echtzeit ab, kann aber beliebig in den Runden-Modus umgeschaltet werden, was speziell beim Kämpfen Sinn macht, da die zahlenmäßig oft überlegenen Gegner schon mehr von Ihnen fordern als bloße Klick-Gymnastik. Gezaubert wird in der bekannten Art und Weise: Sieben Grunddisziplinen mit je elf Spells werden durch die nicht jedem Charakter zugängliche Licht- bzw. Dunkelmagie ergänzt. Zusätzlich haben die Designer für einige der neuen Rassen spezielle Fähigkeiten eingebaut. Vampire etwa können ihre Opfer schädigen und sich die entsprechenden Hit Points selber zuschreiben. Später lernen sie auch das Schweben, während sich Dunkelelfen attraktiver erscheinen lassen können, was bessere Preise beim Handeln einbringt. Auch das Blenden eines Opfers liegt im Bereich ihrer Möglichkeiten.

Was die technische Seite der Medaille angeht, so verwendet das Spiel die oft kritisierte 3D-Engine der beiden Vorgänger. Allerdings wirkt die Grafik schöner als im siebten Teil, besonders wenn man im Software-Modus spielt (mehr dazu siehe Kasten auf Seite 109). Dennoch wird auch ein RPG-Hersteller begreifen müssen, dass man in Zeiten formidabler Shooter-Optik nicht mit Opas Outfit daherkommen kann – jedenfalls nicht, wenn man mehr als ein paar Hardcore-Fans ansprechen will.

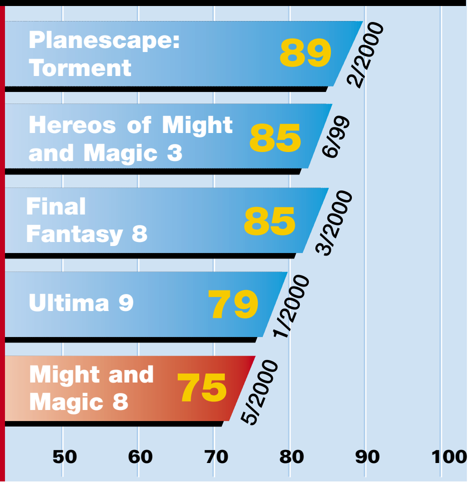
Dafür überzeugt der Rest des Handwerklichen auf Anhieb: Das Spiel ist zwar nicht einfach, seine Bedienung aber schnell erlernbar, und auch die Musik gefällt so gut, dass die eher mäßigen Effekte und Sprachsamples aufgewogen werden. Alles in allem läuft es also wohl auf die gewohnte Freak-Formel hinaus: Wer Might und Magic liebt, wird diesen Titel ebenfalls mögen, wer's nicht mag, darf ruhig die Finger davon lassen. **(jn)**



Wilde Wölfe wollen ihre Pelze abgeben. (Software-Modus)

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Planescape: Torment hält trotz einzelner Schwächen (etwa beim Kampfsystem) unangefochten die Spitze im Genre, denn nie vorher gab es ein Rollenspiel mit so dichter Atmosphäre und so toller Story. Heroes of Might and Magic 3 zählt zwar zu den Runden-Strategien, hat aber dieselbe Welt wie das Rollenspiel als Hintergrund, weshalb der nach wie vor exzellente Titel hier nicht unerwähnt bleiben sollte. Final Fantasy 8 ist insbesondere für Leute interessant, die schon mal eine Konsole im Zimmer stehen hatten, während Ultima 9 nicht den erhofften Standard erreichte.





Das randvolle Inventar einer kreativ-unordentlichen Alchemistin. (Software-Modus)

Standpunkt

JOE NETTELBECK

Das Spiel hat objektive Schwächen, die im Vergleich zu neueren Titeln wie Planescape: Torment oder sogar Final Fantasy 8 eine wirklich hohe Bewertung nicht mehr zulassen. Zumal der achte Teil der Saga schon hinter dem siebten zurückbleibt, den ich trotz der dort besonders mäßigen Optik für das bislang beste Might and Magic halte. Was aber meinen persönlichen Spaßfaktor angeht, so beharke ich wiederum begeistert feindliche Oger-Horden, tüftele an den Charaktersteigerungen meiner Helden oder löse vertrackte Quests. Es gibt auch abseits der Haupthandlung so viel zu entdecken, dass mir nie langweilig wird. Und wenn ich meine Knochen ausruhen möchte, dann spiele ich in der Kneipe eine Runde Arcomage, das nette Spiel im Spiel, das auch schon im Vorgänger dabei war und von 3DO inzwischen sogar als eigenständiger Titel vertrieben wird.

PRO & CONTRA

- ⊕ Spannendes Charakter-Steigerungssystem
- ⊕ Sehr viele Sub-Quests
- ⊕ Viele Tüftelmöglichkeiten
- ⊖ Dünne Story
- ⊖ Veraltete Grafik



Eine Dame aus einer Zwischensequenz.



Ein weiteres Beispiel aus den Ladebildern.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	80
Multiplayer	–

SPIELSPASS 75

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis



Dies ist der organische Bagger der parasitären Aliens. Ähnlichkeiten mit Starship-Troopers Brainbug sind rein zufälliger Natur.

Evolva



Im Mutations-Menü können Sie gefundene DNA direkt recyceln.

■ **Hersteller:** Computer Artworks/Virgin Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** PentiumII/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/500, 64 MByte RAM, GeForce 256 ■ **www.vie.de**

DEMO AUF CD A

»Ruft den Kammerjäger, unser Planet wird von Außerirdischen überrannt!« Seit kurzem gibt es eine Adresse für aliengeschädigte Himmelskörper: die Genohunter Inc.

FAKTEN

- 4 Genohunter
- 12 Missionen
- 14 Fähigkeiten
- Über 1 000 000 000 Kombinationsmöglichkeiten
- Action-Strategie-mischung
- GeForce-Unterstützung

Was hat drei Köpfe, sechs Greifscheren, zwölf Beine und eine kurze Lebenserwartung? Simpel: drei Aliens, die einem Genohunter begegnen.

Denn diese wackeren Gesellen haben es sich in den Kopf gesetzt, das Weltall frei von parasitärem Schmutz zu halten. Weil der Plan aber nicht ganz so einfach umsetzbar ist, wie zunächst gedacht, brauchen sie Hilfe von einem terrestrischen Fachmann. Und der sind Sie.

Der Name »Genohunter« entspringt der unappetitlichen Angewohnheit der stellaren Schutztruppe, besiegte Gegner mundgerecht zu zerlegen und deren DNS in den eigenen Gen-Pool aufzunehmen. Da sie derzeit mit einem neuen Phänomen zu tun haben, nämlich einem riesigen Parasiten, der mit Hilfe seiner Insektenarmee ganze Planeten verschlingt, kommt die eigene Wandlungsfähigkeit sehr genehm. So rücken Sie in den Kampf gegen den Pflanzen-Insekten-Hybrid, der seine Wurzeln tief in fremde Himmelskörper schlägt und von dort aus seine Sporen durch die ganze Galaxis schleudert. Ihr vierköpfiges Einsatzteam landet vor Ort und erwehrt sich in zwölf



Hier gilt es einen Tunnel für die feindlichen Krabbeltiere zu blockieren. Der herunterfallende Felsbrocken deutet an, dass unsere vier Helden ihre Aufgabe erfüllt haben.

Missionen vielbeiniger Feinde verschiedenster Güte.

Jeder Einsatz beginnt mit einem Briefing, das die wesentlichen Einsatzziele beschreibt, wobei typischerweise die Schemata »zerstöre X« und »verteidige Y« vorherrschen. So müssen Sie etwa einmal verschiedene Pflanzenarten sammeln, welche kombiniert eine Explosion hervorrufen und damit feindliche Strukturen demolieren. Ein anderes Mal bekommen Sie den Auftrag Ihre Vierergruppe zu splitten, um mit einer Hälfte einen interkontinentalen Tunnel zu bewachen und mit der anderen einen Weg zu suchen, selbige Verbindung langfristig zu blockieren.

Ich kam, siegte und mutierte

Sie erblicken Ihre Mannen allesamt von hinten aus der dreidimensionalen Sicht, sprich Sie nehmen einen Egoshooter-artigen Blickwinkel bezüglich eines beliebigen Kämpfers ein, wobei die restlichen Teammitglieder über kleine Kontrollmonitore am Bildschirmrand dargestellt werden. Wollen Sie die Schergen bewegen, schlüpfen Sie entweder über die F-Tasten in selbige hinein, oder ordern sie mit dem so genannten Kommando-Modus an jede x-beliebige Stelle in Ihrem Sichtfeld.

Problematisch ist hierbei, dass die Wegfinde-Routinen der Computerintelligenz nicht sonderlich zuverlässig arbeiten. Das hat als Konsequenz, dass Ihre Protegés wie Lemminge von Klippen hüpfen, ins gegnerische Feuer stolpern oder schlicht und einfach ihren Weg zur Zielposition nicht finden. Die Widersacher, allesamt →



Mit Zweikomponenten-Sprengstoffen steht es Ihnen frei, kosmetische Veränderungen an der Landschaft vorzunehmen.



Feuerspuckend verteidigen Ihre Truppen die einheimische Fauna gegen außerirdische Angriffe.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Eine originelle Idee macht noch kein geniales Spiel aus. Diese alte Tester-Weisheit trifft leider auch auf Evolva zu. Nicht dass man mich falsch versteht: Wenn man das ausgefallene Szenario erst einmal akzeptiert hat, macht es durchaus Spaß auf Genom-Hatz zu gehen. Doch warum ich gleich ein ganzes Team mitschleppen muss, das geht mir nicht in meinen Schädel. Beim guten alten Alien-Klon Space Hulk hatte dies wenigstens noch taktische Berechtigung, aber hier sind die anderen Jungs schlicht nur lästig. Ich hätte mir ein geradliniges Actionspiel gewünscht, bei dem ich als einsamer Genohunter über finstere Planeten hetze und bei dem die möglichen Mutationen vielleicht noch einen Tick ausgefallener sind. Obwohl die Grafik zwar nicht so überragend wie erwartet ist, kommen immerhin die fremdartigen Landschaften wunderbar rüber.

PRO & CONTRA

- ⊕ Originelle Idee
- ⊕ Ansehnliche, fremdartige Landschaften
- ⊕ Rascher Einstieg

- ⊖ Überflüssiges Team
- ⊖ Kaum interessante Mutationen

Evolva

Erste Hilfe

■ Machen Sie häufig von der Command-Funktion Gebrauch und steuern Sie jeden Kämpfer einzeln. Gefährliche Stellen lassen sich ansonsten wegen der begrenzten Intelligenz Ihrer Mannen kaum überwinden.
■ Spezialisieren Sie Ihre Mutanten. Besser jeder Einzelne beherrscht eine Fähigkeit besonders gut, als jede nur durchschnittlich.
■ Pflanzliche Blockaden lassen sich nicht nur mit dem Zweikomponenten-Sprengstoff entfernen. Der Feueratem reicht dazu durchaus. Ebenso müssen Felsformationen nicht zwangsläufig gesprengt, sondern können auch mit dem »Granatwerfer« (Sporen) »beseitigt« werden.
■ Normale Spinnengegner entfernen Sie am einfachsten mit dem Flammenwerfer, während die Feuerspeier unter den Krabbeltieren am sichersten mit Granaten (Sporen), beziehungsweise Stacheln (Spikes) aus der Welt zu schaffen sind.
■ Bessern Sie Ihre Werte auf: Benutzen Sie einen Hex-Editor und öffnen Sie im Savegame-Verzeichnis die Datei mit dem Anhang .sav. Suchen Sie nach dem Namen Ihres Mutantenkriegers. Verändern Sie die beiden Zeichen hinter der jeweiligen Fertigkeit (Claw, Speed, etc.) in die Hexwerte 18 und 79.



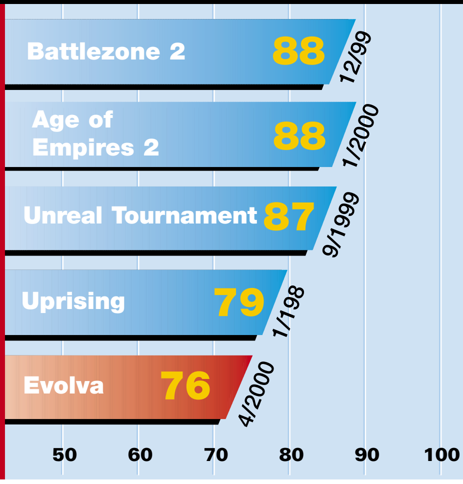
Im Kommando-Modus weisen Sie Ihren Mitstreitern Angriffsziele zu.

→ mehrbeinige Krabbelwesen, wissen solch ein einfaches Fressen natürlich sehr zu schätzen. Sie machen sich mit Flammenwerfern, Sporn- oder Sporenattacken beziehungsweise Krallenhieben über die kopflosen Pixelhelden her.

Sollte am Ende des Gefechts jedoch das angreifende Geschmeiß das außerirdische Essbesteck-Äquivalent abgeben, dürfen Sie freudig über die herumliegenden Leichen herfallen. Die Genohunter absorbieren nämlich deren DNS und erlernen damit entgegen jeder Logik direkt die zugehörigen Fähigkeiten.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Age of Empires 2 und Unreal Tournament stehen hier als die beiden gegensätzlichen Extreme, aus denen Evolva zusammengebraut ist: pure Echtzeitstrategie auf der einen, reines 3D-Gemetzel auf der anderen Seite. Vermischt wurden diese beiden Genres schon früher, wobei dies in Battlezone 2 (wie auch beim Vorgänger) gut gelang, während bei Uprising der Actionpart zu stark im Vordergrund stand. Ähnlich verhält es sich bei Evolva, wo von Taktik nur insofern die Rede sein kann, als dass vier Charaktere gleichzeitig die für 3D-Shooter notwendige Aufmerksamkeit fordern.



»Die faktische Verwendung der nach Milliarden zählenden Mutationen erweist sich in der Praxis als arg begrenzt.«

Kinder der Evolution

Während die Pressemitteilung vollmundig über Milliarden von Kombinationsmöglichkeiten schwärmt, erweist sich die faktische Verwendung der Mutationen jedoch in der Praxis als arg begrenzt. Vierzehn verschiedene »Attacken« und Verteidigungsmechanismen stehen zur Verfügung. Im Mutations-Menü dürfen Sie deren Stärke nach Aufnahme von fremder DNS steigern. Die Tatsache, dass die Erhöhung des einen Wertes auch Mal einen anderen senkt, soll verschleiern, dass es sich im Prinzip um nichts anderes handelt, als ein (obendrein recht schlichtes) Fertigkeitssystem. Unabhängig von der Terminologie muss man jedoch zugeben, dass die Waffenauswahl – von Flammenwerfern bis zum selbstgelenkten Insektenhelfer – so interessant wie originell ist. Eine Speicherfunktion zum beliebigen Sichern, auch während eines Einsatzes, ist vorhanden. Außerdem können sich Mehrspieler gemeinsam mit ihren eigenen Genohunter-Gruppen austoben und gegenseitig vermöbeln. **(Volker Schütz/md)**



Die heimische Tierwelt reagiert nicht immer feindselig auf Sie, wie dieser Besuch im Streichelzoo zeigt.

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Auch wenn ich es schön finde, dass im Tokaimura-Zeitalter Softwarefirmen Mut zur Mutation zeigen: Computer Artworks hätte durchaus mehr aus diesem Thema machen können. Denn leider scheint visuelle Evolution an intellektuelle Degeneration geknüpft zu sein. Mangels virtuellem Großhirn rennen meine Genjäger planlos durch die Landschaft und stolpern dabei gut gelaunt in gegnerisches Feuer. Darunter leidet zwangsläufig das eh schon nicht überzubewertende taktische Element. Sobald ich die Navigation jedes meiner vier Spezialisten selbst in die Hand nehme, spurt das Team. Zwar gestaltet sich das zeitaufwändig, dafür bleibt aber genug Energie um die nette Grafik und die durchaus originellen Missionen zu genießen. Auch die an Starship-Trooper erinnernden Gegner wissen zu gefallen, da deren Künstliche Intelligenz im Gegensatz zu den Genohuntern angenehm hoch ist. Strategen sollte den Kauf zweimal überdenken, Action-Fans können jedoch gefahrlos zugreifen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Missionsziele werden gut angezeigt
- ⊕ Viele Kombinationen ...
- ⊖ ... die faktisch wenig spektakulär sind
- ⊖ Kaum Taktik erforderlich

PC PLAYER WERTUNG

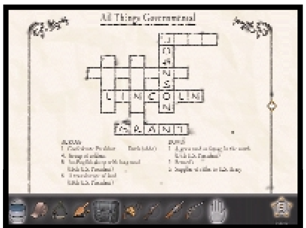
Grafik	70
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	80
Multiplayer	70

SPIELSPASS 76

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Wild Wild West: The Steel Assassin

■ **Hersteller:** South Peak Interactive/Ubi Soft ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 32MB-Direct 3D-Karte ■ **www.southpeak.com**



Das Kreuzworträtsel muss zum Beenden des Spiels gelöst werden.

Ein wilder Film, der auf einer noch wilderen Serie basiert. Jetzt setzt Southpeak ein drittes »wild« in Form eines Westernspiels drauf und versucht, so das Adventure-Genre zu reanimieren.



Jim West versucht sich als Man in Pink. (alle Bilder Direct3D, 800x600)

FAKTEN

- Klassisches Adventure
- Zwei unabhängige Charaktere und Handlungsstränge
- Basiert auf Filmvorlage

Oh, im Westen nichts Neues? Denkste! Geht man weit genug zurück in der Zeit und dabei der untergehenden Sonne entgegen, gelangt man an einen Ort, an dem sich die Ereignisse überschlagen. Die USA anno 1870.

Schon kurze Zeit, nachdem der aus Funk und Fernsehen bekannte Dr. Loveless mit seiner riesigen Metallspinne für gebührende Aufregung gesorgt hat, steht der nächste zwielichtige Halunke auf der präsidialen Fußmatte und macht den Vereinigten Staaten das Leben schwer. Er nennt sich schlicht »The Bull« und behauptet, er sei der wahre Mörder von Abraham Lincoln. Der Überheblichkeit aber nicht genug, der Bulle erklärt in einem Schreiben zu Abes fünftem Todestag auch dessen Nachfolger Ulysses Grant aus der Welt schaffen zu wollen. Weil Grant aber die geplante Wiedereröffnung des Ford Theaters nicht wegen so einer Geschichte vereitelt sehen will, setzt er – wen auch sonst – seine beiden besten Agenten Jim West (William



Gordon nutzt sein Verkleidungstalent und gibt sich als Schauspieler aus.

Smith) und Artemus Gordon (Kevin Kline) auf den Fall an.

Zweigleisige Trasse

Mobile Einsatzzentrale der beiden Secret-Service-Cowboy-Verschnitte ist die aus Film wie Serie bekannte, technisch voll ausgerüstete und überdies dampfbetriebene Eisenbahn. Mit der düsen sie den Anweisungen ihres großen Häuptlings folgend an jede x-beliebige Stelle Amerikas. Im vorliegenden Fall müssen Jim und Artemus allerdings getrennte Wege gehen. Während der charmante Revolverheld West die Spur des Lincoln-Attentäters von hinten aufrollt, begibt sich der smarte Mister Gordon als Schauspieler Parkhurst verkleidet ins Ford Theater. So wie die Story beginnt, entwickelt sie sich auch spieltechnisch fort. Sie übernehmen nämlich parallel beide Charaktere und rätseln, knobeln und schießen mit Hilfe Ihrer Maus den Weg zum gemeinsamen Finale frei. Dabei entspricht Jims Rolle dem Filmvorbild, denn er darf nicht nur Adventure-typisch Gegenstände aufsammeln und verwenden sowie »Myst«-ische Logikpuzzle lösen, sondern er wird hin und wieder auch in Schießereien verwickelt.



Hiermit identifiziert Gordon gefundene Gegenstände.



Rätsel mit Code-Deckchen nerven selbst Jim West.

Rauchende Colts, ...

Hierzu wählt er für jeden Spielabschnitt fünf Waffen aus seinem recht futuristisch anmutenden Arsenal. Begegnen ihm dann während seiner Mission schlimme Finger, hat er seine eigenen schnell am Abzug und streut massig Blei, Blitze oder Nervengas(!). Dabei erhalten Sie ein Fadenkreuz, das über den Bildschirm auf den Gegner gezogen wird. Sobald dieser im Visier steht, beginnt sich das Fadenkreuz zu verengen, Jim zielt und Sie dürfen nach Belieben abdrücken. Je länger Sie warten, desto präziser landet Mr. West natürlich seine Treffer. Wenn die Waffe leer geschossen ist, geht Ihr dreidimensionales Bildschirmego hinter der vorgerenderten Umgebung in Deckung und lädt nach. Denn wenn er mehr als fünfmal von Feinden eine Ladung Blei über den Latz bekommen hat, scheidet er kläglich animiert dahin. Nicht nur das reine Einsargen namenloser »Rothemden« macht hier den Spielreiz aus. Vielmehr lässt sich jede handgreifliche Situation irgendwie umgehen oder vereinfachen. Als Jim zum Beispiel von einem Cowboy in einer Scheune beschossen wird, feuert unser Revolverheld ein-



Das Waffenarsenal erinnert weniger an den Wilden Westen, als an MiB.

fach auf das nahegelegene Wespennest, die Stachel der Niederlage sitzen schließlich tief. Andernorts springt er auf eine vorbeieilende Postkutsche, um seine Widersacher von hinten zu überraschen.

... rauchende Schuhe ...

Allerdings bedarf es auch gehöriger Rätselarbeit, die stellenweise von einem sehr hohen Schwierigkeitsgrad ist. Die Tatsache, dass Sie im

»Wir bitten um Entschuldigung, die Logik ist gerade einen Kaffee holen gegangen.«

Optionsmenü die Puzzlekniffligkeit beziehungsweise den Actionreichtum des Ganzen erhöhen und absenken können, schafft hier nur wenig Besserung. Zumal Sie auf Rätsel stoßen werden, die von hanebüchener Logik sind, sowie einiges hin- und her Gerenne von Ihrem Pixelkollegen verlangen. Ein Beispiel: Nur um eine dunkle Kellertreppe gefahrlos zu benutzen, nimmt Jim folgende Handlungen vor. Zuerst verwendet er einen Blasebalg um den Speichel aus einem Spucknapf zu saugen (schluck!), →



Feuergefechte kann Jim auf einfache Weise abkürzen. Hier etwa durch Entfernung der Holzbarrikade.



Sie steuern Mr. West und Mr.Gordon parallel durch die Spielumgebung in Richtung großes Finale.

Wild Wild West









Sie sehen eine ganze Serie, wie Jim gleich zwei Schurken ohne einen einzigen Revolverschuss erledigt.





Jim könnte einfach auf den verschanzten Feind zustürmen, nähert sich aber lieber in Deckung der Kutsche.

→ spritzt diesen auf eine brennende Laterne, holt die mit einem Schüreisen von ihrer entfernten Position, trocknet hernach den feucht-glibberigen Docht am Kamin, setzt ihn wieder ein und entzündet das Ganze. Es mag Leute geben, die dies einleuchtend finden, schließlich sollen ja auch Menschen existieren, die Reisewaschmaschinen für die größte Errungenschaft des letzten Jahrhunderts halten. Dass es bei solchen und ähnlich kruden Aktionen eines guten Timing bedarf damit das Geschehen nicht in einer Sackgasse endet, ist bedauerlich, aber eine Tatsache. Weiterhin von zweifelhafter Brillanz sind die an Myst und Co. erinnernden Knobeleien und deren Folgen. So müssen Sie beispielsweise ein Kreuzworträtsel lösen, für das Sie diverse amerikanische Ex-Präsidenten namentlich kennen sollten. Der Effekt des Ganzen: Sie enträtseln besagtes Buchstabenspielchen, um einem Kneipenbesucher zu helfen, was wiederum beim Wirt Eindruck macht, der Sie sogleich zur Reparatur seines automatischen Korkenziehers verpflichtet. Das Resultat: Sie werden zum Essen eingeladen und bekommen endlich die Gelegenheit, die von Ihnen gesuchte Magd zu sprechen. Frei nach dem Motto: Wir bitten um Entschuldigung, die Logik ist gerade einen Kaffee holen gegangen.

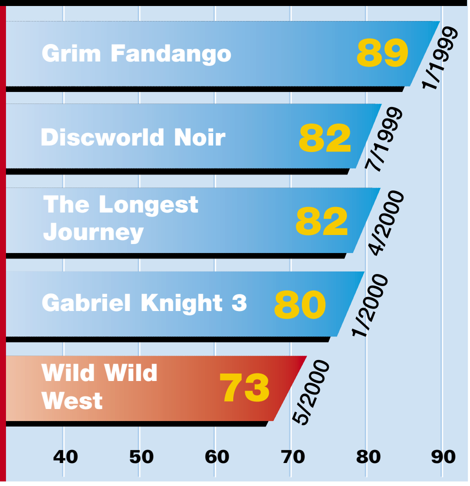
Eine Besonderheit, die durchaus hier Erwähnung finden soll, ist die Tatsache, dass viele Rätsel auf verschiedenen Wegen zu lösen sind. Ob Jim etwa eine Laterne mit dem gefundenen Streichholz oder einem glühenden Stück Kohle entfacht, interessiert das Programm nicht, beides führt zum Erfolg.



Gespräche bieten Auswahlmöglichkeiten, die oft alle abgeklappert werden müssen.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Dass LucasArts mit Grim Fandango die Nase vorn hat, verwundert nicht unbedingt. Schließlich bietet der abenteuerliche Totenkult noch immer den größten Rätselspaß und Spielwitz. Auch Discworld Noir von Perfect setzt auf Komik und gehört nicht nur in die Hände von Terry-Pratchett-Fans. Funcoms The Longest Journey hingegen zeigt seine Stärken im Bereich der Aufmachung: Sowohl die Musik als auch die Grafik sind äußerst schmuck. Wild Wild West teilt sich mit letzterem Titel die staksigen Animationen und die recht verkorksten Rätsel.



... und rauchende Köpfe

Die eigentliche Kopfarbeit erledigt jedoch Artemus Gordon. Er trägt im Gegensatz zu Jim keinerlei Waffen, sondern nur die von ihm selbst gebauten Erfindungen umher. Mit diesen sammelt und analysiert er fremde Objekte, überwindet zuvor unpassierbare Stellen oder fängt andersartigen Unfug an. Weiterhin zeichnet sich Arti dadurch aus, dass er ein stattliches Verkleidungsrepertoire sein Eigen nennt. Neben schlichten Knobelaufgaben muss aber auch Mr. Gordon actionreiche Zwischenspiele über sich ergehen lassen. So düst er etwa über die von einem Schutzmann und zwei Gangstern bewachten Docks und versucht die drei Gesellen gegeneinander aufzuhetzen. Dazu braucht es auf Seiten des Spielers weniger Einfallsreichtum als Geschick im Umgang mit der Maus.

Dann fährt Mr. Gordon wiederum mit seinem umgebauten Motorfahrrad durch einen nächtlichen Hafen und wird dabei von drei Booten gejagt. Bei solch halsbrecherischen Szenen bleibt permanentes Abspeichern und Nachladen, was nur äußerst schleppend vonstatten geht, ein Muss.
(Volker Schütz/mash)

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Ich habe eine instinktive Abneigung gegen Lizenzspiele. Verstärkt, wenn sie wie im vorliegenden Fall auch noch auf einem grottenschlechten Film basieren und außerdem von einem Hersteller stammen, der schon einmal gezeigt hat, keine Ahnung vom Adventure-Genre zu haben (siehe Men in Black, Test in Ausgabe 1/98). Doch Wild Wild West schüttelt beim Wertungspoker drei Asse aus dem Ärmel: eine den Film überbietende Geschichte, die von mir heiß geliebte Maussteuerung und variabel lösbare Rätsel. Na schön, die Logik letzterer lässt teilweise zu wünschen übrig, aber mal im Ernst: War das bei Monkey Island oder Tag des Tentakels wirklich anders? Auch die Actionsequenzen hätten ruhig kürzer oder zumindest interessanter ausfallen dürfen. Das allein macht jedoch kein schlechtes Spiel aus.

PRO & CONTRA

- **+ Maussteuerung**
- **+ Rätsel auf unterschiedliche Weise lösbar**
- **− Gegen Spielende mangelnder Zusammenhang**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	60
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	70
Multiplayer	–

SPIELSPASS 73

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

C&C 3: Feuersturm

■ **Hersteller:** Westwood/Electronic Arts ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM ■ **www.westwood.com**

ZUSATZ CD

Kane ist tot, »Command & Conquer 3« jedoch noch lange nicht. Neue Missionen, neue Einheiten und neue Funktionen garantieren Spielspass-Verlängerung ...



Trotz simpler isometrischer Grafik gibt es stimmungsvolle Ansichten.

Bei keinem anderen Titel des letzten Jahres sind die Emotionen so hochgekocht wie bei »Command & Conquer 3: Tiberian Sun«. Als Tester bezog man von beiden Seiten Prügel: von den Enttäuschten, deren Erwartungen im Vorfeld von Westwood kräftig angeheizt worden waren, und von begeisterten Fans, für die es das beste Strategiespiel überhaupt ist.

So machte ich mich mit durchaus gemischten Gefühlen an den Test der ersten Zusatz-CD mit dem programmatischen Namen »Feuersturm«. Sicher ist – die neuen Missionen und Funktionen werden die C&C-Geschichte keinesfalls umschreiben, aber die bemerkenswerte Qualität zeigt, dass Westwood sich richtig Mühe gegeben hat. Feuersturm ist wahrlich keine zum schnellen Abkassieren hingeschluderte Kartensammlung, wie dies leider bei anderen Programmen schon zu beobachten war.

FAKTEN

- 2 Kampagnen
- Insgesamt 18 neue Missionen
- 7 neue Einheiten
- 14 Mehrspieler-Karten
- Weltherrschafts-Modus
- Verbesserter Kartengenerator

Slaviks süße Träume

Für den Preis von rund 30 Mark erhält der Käufer zwei Kampagnen, die den beiden Konfliktparteien GDI



Welchen Vorgesetzten hätten Sie denn gern? (GDI oben, NOD unten)

und NOD gewidmet sind. Die Geschichte setzt da ein, wo Tiberian Sun endete: Kane ist tot, die GDI triumphiert über die Bruderschaft von NOD. Doch dieser Sieg hat einen bitteren Beigeschmack, denn die Gefahr durch das Tiberium und die davon ausgelösten Mutationen sind nicht gebannt. Im Gegenteil, die Situation verschlimmert sich ständig und neue Bedrohungen lassen die Sorgenfalten in den Gesichtern der Militärs tiefer werden. Doch auch die Bruderschaft von NOD ruht nicht – Slavik, einst rechte Hand Kanes, ist äußerst ambitioniert und wittert in all dem Chaos Morgenluft.

Erneut wird die Handlung zwischen den insgesamt 18 Missionen durch kurze Videofilme weitergesponnen, die zwar nicht Kinoqualität erreichen, aber genügend Atmosphäre erzeugen, um viele andere Echtzeit-Strategiespiele blass aussehen zu lassen. Die Geschichte wirkt jetzt sogar interessanter als beim Hauptprogramm, obwohl Kane fehlt. Slavik spielt seine Rolle als Schurke nicht schlecht und die hoffnungslose Endzeitstimmung wird auch während der Einsätze deutlich. Unruhen erschüttern die bereits angeschlagenen Städte und gefährliche Ungeheuer bedrohen die Bewohner ganzer Landstriche. Oftmals ist es nicht möglich, eine Basis zu bauen – statt-



Das Tiberium verwandelt Flora und Fauna ganzer Landstriche.

dessen müssen Sie mit einem kleinen Einsatztrupp gleich mehrere Aufträge abarbeiten. Untermalt wird das Geschehen durch einige gelungene Musikstücke im typischen C&C-Stil.

Die Faust von NOD

Sieben Einheiten werden bei Feuersturm erstmals eingesetzt, wobei zwei davon von beiden Seiten gebaut werden dürfen. Dazu gehört die Haftdrohne, die sich in den Boden einbohrt und sich an die Unterseite des ersten Fahrzeugs heftet, das über sie hinwegfährt. Die Elektronik des befallenen Vehikels wird gestört, wodurch die Geschwindigkeit herabgesetzt wird. Zusätzlich befindet sich in der Drohne ein Sensorensystem, welches die Umgebungsdaten weitergibt und Ihnen im besten Fall einen Einblick in die feindliche Basis erlaubt.

Auch mobile Waffenfabriken, von der Bruderschaft poetisch »Faust von NOD« genannt, werden von beiden Seiten eingesetzt. Diese Fahrzeuge können nahe an der Front postiert werden und produzieren sozusagen vor Ort Nachschub an neuen Einheiten. Schwachpunkt ist jedoch die unzureichende Panzerung, weshalb dieses teure Gerät unbedingt gut geschützt werden sollte. Zudem nutzt die Bruderschaft von NOD hochbewegliche Cyborg-Mäher, die mit ihren Raketenwerfern Boden- und Luftziele attackieren und Infanteristen mit ihrem Netz lähmen. Außerdem verfügt NOD über einen mobilen Stealth-Generator, der besonders effektiv zur Tarnung einer mobilen Waffenfabrik genutzt werden kann. Die GDI kontert mit dem zweibeinigen Langstreckengeschütz »Moloch« und der mobilen EM-Pulskanone (MEMP). Ferner können bei Mehrspieler-Partien Infanteristen



Der Kartengenerator besitzt jetzt zusätzliche Funktionen.

per Landungsschiff abgesetzt werden. Nett sind auch Verbesserungen bei den Gleitjägern, der mobilen Sensoreinheit und der stationären EM-Pulskanone.

Weitere Veränderungen betreffen den Kartengenerator, der jetzt eine neue Geländeform mit fortgeschrittener Tiberiumverseuchung, nämlich »mutiert« kennt, das Einfügen von Kratermonstern erlaubt, auf Wunsch Ionenstürme entfesselt und den ständigen Tag-Nachtwechsel ermöglicht. Die 14 mitgelieferten Mehrspieler-Karten sind solide gestaltet und eine neue Tastaturfunktion erleichtert das Anwählen sämtlicher Einheiten eines Typs auf dem sichtbaren Bildausschnitt. Ein brandneuer Mehrspieler-Modus für Online-Partien (Weltherrschaft) sieht vor, dass man sich einer Seite anschließt und sich ein Gebiet aussucht, in dem man nach unterschiedlichen Vorgaben in den Kampf eingreifen möchte. Bei den täglichen Auswertungen wird auf Grund der geführten Gefechte festgestellt, welche Seite die Territorien kontrolliert. **(tw)**



Nach wie vor spielt der Basenbau eine wichtige Rolle.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Nein, ich möchte hier nicht nochmals die C&C-3-Debatte aufwärmen. Wer das Hauptprogramm nicht mochte, den wird auch diese Zusatz-CD nicht überzeugen. Für die restlichen Hunderttausende von Fans ist Feuersturm eine ausgesprochen famose Verlängerung. Fast alles an dieser Missions-CD ist einen Tick besser: Die Story ist spannender, die Missionen etwas abwechslungsreicher, die Einheitenbalance ausgeglichener und selbst die Videoschnipsel wirken inspirierter, obwohl diesmal keine prominenten Schauspieler mitwirken. Bemerkenswert ist der Weltherrschafts-Modus für Mehrspieler-Partien. Für NOD-Anhänger und GDI-Veteranen ist Feuersturm ein absolutes Muss!

PRO & CONTRA

- (+) Abwechslungsreiche Missionen
- (+) Motivierende Videos
- (+) Weltherrschafts-Modus
- (−) Nichts für C&C-3-Verächter

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	70
Multiplayer	80

SPIELSPASS 84

NEUE EINHEITEN



Mobile EMP–Pulskanone (GDI)



Moloch (GDI)



Haftdrohne (GDI/NOD)



Mobile Waffenfabrik/ Faust von NOD (GDI/NOD)



Cyborg-Mäher (NOD)

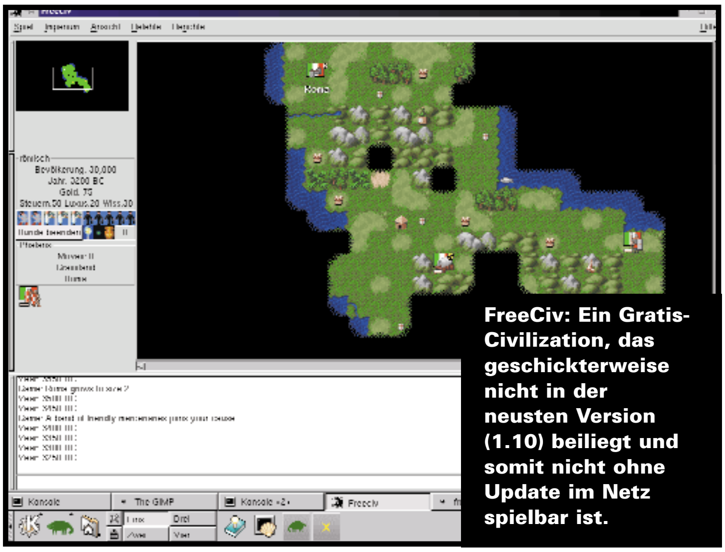


Mobiler Stealth-Generator (NOD)

Spielesammlung für Fortgeschrittene und Profis

Linux – Spiele & Games

■ **Hersteller:** More Software ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Linux, Unix, Windows NT (teilweise) ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** Variiert ■ **3D-Grafik:** - ■ **Hardware, Minimum:** Variiert ■ **Hardware, Empfehlung:** Variiert



FreeCiv: Ein Gratis-Civilization, das geschickterweise nicht in der neusten Version (1.10) beiliegt und somit nicht ohne Update im Netz spielbar ist.

LINUX ONLY

Linux in 1000 und einer Nacht: Selbst wenn Sie jeden Abend ein neues Spiel installieren, sind Sie mit dieser Sammlung drei Jahre beschäftigt. Sollten Sie aber nur begrenzt Ahnung von Linux haben, kann Ihnen dazu schon eines reichen.



Linscity: ein Klon des bekannten SimCity. Von aktuellen Nachfolgern so weit entfernt, wie der Käfer vom Beetle.

Der Titel »Linux Spiele & Games« ist subtil ironisch, regt zum Nachdenken an und wirft Fragen auf. Wo fangen »Spiele« an, wo hören »Games« auf? Sind Linux-Benutzer wirklich intelligenter?

Letzteres bleibt zentraler Dreh- und Angelpunkt der Bewertung dieser Sammlung, die von Action, über Strategie bis hin zu Lernprogrammen verschiedenster Genres sage und schreibe 1000-Spiele zu bieten hat (siehe Faktenkasten). Denn bei Betrachtung der Packungsbeilage muss man entweder von einer extrem cleveren Zielgruppe oder einem sich intellektuell entgegengesetzt verhaltenden Hersteller ausgehen. Weder findet sich ein ausreichendes Handbuch, welches etwa die vorhandenen Spiele alphabetisch auflistet oder gar die Installation detailliert beschreibt. Hier verlässt sich More Software auf die Manuals und Readme-Dokumente der einzelnen Programmierer. Diese sind durchgehend in Englisch gehalten und nicht immer so umfangreich, wie es wünschenswert wäre. Konfigurationsskripte, die auch Neulingen die Installation eines Spiels vereinfachen, gibt es in etwa so oft, wie weiße Westen in der Bundespolitik. Dass die meisten Makefiles unverändert ihre Arbeit nicht fehlerfrei aufnehmen, braucht nicht weiter erläutert werden. **(Volker Schütz/mash)**



Xarchon: So schön wie auf dem C64 – eine actionreiche Partie Xarchon.

FAKTEN

■ 1000 Spiele

Etwa:

- ■ WarKraft
- ■ LinCity
- ■ BFRIS
- ■ FreeCiv
- ■ Empire
- ■ Terrareth
- ■ FreeTrek
- ■ Blockout
- ■ Xarchon
- ■ Nur unter Linux und Unix

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Linux mag in vielen Bereichen Windows überlegen sein (von Stabilität bis Sicherheit). Legt man aber bei den zwei Systemen in punkto Spielqualität den gleichen Maßstab an, fällt diese sharewareverdächtige Sammlung so derartig aus dem Rahmen, dass eine neue Gattung Superlative zur Beschreibung zwingend nötig wäre.

Am mit Battlezone 2, Planescape: Torment oder Age of Empires 2 verwöhnten Massenmarkt geht diese Sammlung aber weiter vorbei als Knorkator am Grand Prix d'Eurovision. Das Schlimmste: Wer S.u.S.E.6.3 verwendet, hat die meisten interessanten Titel ohnehin schon auf der heimischen Festplatte.

PRO & CONTRA

- ⊕ Quellcodes vorhanden
- ⊕ Teilweise Konfigurationsskripte
- ⊖ Miserable Dokumentierung
- ⊖ Viele Spiele schon bei S.u.S.E.6.3 enthalten

PC PLAYER WERTUNG

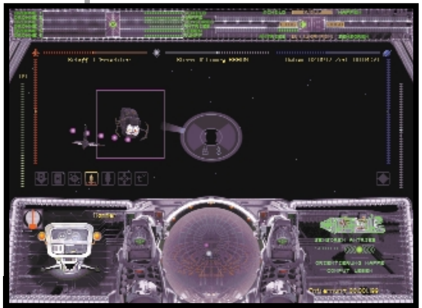
Grafik	10-40
Sound	10-60
Einstieg	10-50
Komplexität	10-70
Steuerung	10-60
Multiplayer	10-70

SPIELSPASS 41

Actionspiel für Fortgeschrittene

Parkan:
Die imperialen Chroniken

■ **Hersteller:** Nikita/software eXkulsiv ■ **Testversion:** Verkaufsversion 3.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/120, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM


Sie fliegen durch öde Galaxien ...

Russen waren die ersten Menschen im All – den russischen Entwicklern von »Parkan« hat dies nur nichts genützt.

Zwar bezeichnet sich dieses Spiel als Mischung aus 3D-Action, Rollenspiel, Simulation und Strategie, doch von den Bestandteilen überzeugt kein einziges. Zunächst finden Sie sich in einer typischen Weltraum-Ballerspiel-Umgebung wieder: An Bord eines Raumschiffs flitzen Sie durchs All und beschießen Gegner. Ihre Aufgabe ist es, einen verschollenen Raumer zu finden, doch dazu müssen Sie erst einmal Ihren Hyper-Raumantrieb wiederherstellen und Treibstoff auftreiben. Im weiteren Verlauf können Sie Ihr Schiff mit immer besseren Ausrüstungsgegenständen ausstatten. Natürlich dürfen Sie auch an Raumstationen andocken und in den öden Labyrinthgängen nach Gegenständen suchen sowie andere Lebensformen pulverisieren. Dabei bewegt man sich wie in einem typischen Ego-Shooter fort. Später müssen auf fremden Planeten Stationen errichtet und Bodenschätze abgebaut werden, während Sie zwischen den Sternensystemen hin- und herpendeln. Bei jedem Spielbeginn werden die Ausgangsbedingungen leicht verändert. **(tw)**


... und erforschen öde Gänge.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 31

Standpunkt
THOMAS WERNER

Es gibt Spiele, die sehen nicht nur wie Shareware aus, sie wären auch besser als solche aufgehoben. Da mag ein Programm noch so lange in einem der Nachfolgestaaten der Sowjetunion auf dem ersten Platz der Hitparade gestanden haben, aber wenn man rund 70 harte D-Mark statt Spielgeld dafür auf den Tisch des Hauses blättern muss, erwartet man einfach besseres. Nicht nur die Grafik wirkt realsozialistisch-schlicht, auch der Spielverlauf ist öde wie ein Plattenbau.

PRO & CONTRA
- (+) Außergewöhnliche Mischung
- (–) Realsozialistische Präsentation
- (–) Öder Spielablauf

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

Enemy Engaged: Comanche vs. Hokum

■ **Hersteller:** Razorworks/Empire Interactive ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte ■ **www.empire.de**



Das Leben eines Hokum-Piloten ist gefährlich ...

FAKTEN

- 3 Einsatzgebiete
- 2 steuerbare Hubschrauber
- Mehr als 60 Vehikel insgesamt
- Dynamische Einsätze und Kampagnen
- GeForce-Unterstützung
- 16 Missions-Typen
- Kombinierbar mit Apache/Havoc

Die neuesten und modernsten Hubschrauber fliegen Sie hier – dynamische Schlachtfelder sorgen dabei für die passende Umgebung.

Nirgendwo steht geschrieben, dass nur Simulationen mit dicken, fetten Angriffs-Helikoptern Spaß machen. Mit dem RAH-66 Comanche und dem Ka-52 Hokum stehen in den Hangars zwei schnelle, wendige Aufklärer bereit. Doch auch deren Schlagkraft ist nicht zu verachten.



Und wieder Nachschub für den Gegner – hätten wir den Transporter nur abgeschossen!



Im Hokum sitzt der Pilot nicht hinter, sondern direkt neben Ihnen.

Entwickler Razorworks legt hier nach seinem Einstand »Enemy Engaged: Apache/Havoc« den gelungenen Nachfolger vor. Wieder überzeugt das Programm mit nichtlinearen Kampagnen und einer sehr schön umgesetzten Flugphysik.

Was geht ab?

Nach der Wahl des Szenarios und der Partei – alle Kampagnen lassen sich von US- wie auch sowjetischer Seite aus spielen – folgt das Taktik-Menü. Und dies ist ungefähr so übersichtlich wie die Innenstadt von Delhi (vielleicht auch die von Hagen). Hier werden alle aktuellen Missionen angezeigt, wovon Sie sich nun eine aussuchen sollten – es ist völlig egal welche, solange ein Comanche beziehungsweise ein Hokum daran



Da erwischt's die gegnerische Radarkuppel! Das Cockpit lässt sich auf Durchsicht schalten. (alle Bilder Direct3D, 1280x960)



Ein Comanche-Helikopter in voller Bewaffnung.

beteiligt ist. Sie müssen sich aber darüber im Klaren sein, was wohl der dringendste oder wichtigste Auftrag ist. 16 verschiedene Grundtypen gibt es, von der einfachen Unterstützung über Eskorte und Aufklärung bis hin zum Angriff von Schiffen. Wer den Vorgänger Apache/Havoc besitzt, darf zudem diese beiden Sturm-Helikopter auswählen.



Im Cockpit sehen Sie sich komplett um, alle Instrumente funktionieren.

Die Bewaffnung suchen Sie für Ihren Brummer detailliert aus, für Ihre Mitflieger geben Sie zumindest ungefähre Angaben wie Bodenangriff vor – auch wenn es sich um ganz andere Hubschrauber-Typen wie Apaches oder Blackhawks handelt. Je nach Einsatz hat Ihr Comanche Stummelflügel für zwei zusätzliche Waffenträger, wird so aber auch leichter geortet. Alle restlichen Feuerwerkskörper verstecken sich in Schächten, die erst geöffnet werden müssen. Solche Probleme hat der Ka-52 nicht: Raketen hängen seitlich unter den »Trittbrettern«, die Kanone befindet sich an der Seite und das schwenkbare, schwere MG sitzt direkt unter dem Bug.

Was heißt hier dynamisch?

Während des ganzen Feldzuges werden nicht nur Ihr Fluggerät und die Gegner simuliert, sondern alle,



Stinger-Raketen helfen Ihnen im freundlichen Umgang mit feindlichen Hubschraubern.

die sich im Konfliktgebiet aufhalten. Wenn Sie sich die Mühe machen, die anderen Objekte ein oder zwei Stunden lang zu verfolgen, sehen Sie, wie sie kämpfen. Auf der Karte finden entsprechende Veränderungen statt, die auch ohne Ihr Zutun ablaufen. Und alles, was Sie erreichen – etwa das Abfangen mehrerer Transportflugzeuge – macht sich bemerkbar, etwa darin, dass der Gegner keinen Nachschub mehr bekommt. Das alles sorgt dafür, dass eine einzelne Mission durchaus schon mal recht langweilig verläuft – so war der Tester mehrmals fast am Ziel angelangt, als die Meldung kam, dass alle Gegner durch Artilleriefeuer schon zerstört wurden. Aber insgesamt bekommen Sie einen viel besseren Überblick über das, was passiert und fühlen sich als Teil einer großen Kampagne.

»Mittelalterliche Menüs.«

Wie fliegt sich das?

Einmal abgehoben schalten Sie den Autopiloten ein. Es empfiehlt sich dann darauf zu achten, wo Sie sich mit Ihrem Drehflügler verstecken und wie Sie das Gelände ausnutzen können. Steigen Sie keinesfalls zu hoch, da Sie sonst eine →





Der Detailreichtum und die vielen Ereignisse um Sie herum spiegeln sich in den Objekten wieder. Oben sehen Sie eine Patrouille fliegender MiG-29, unten Panzer auf dem Weg zu ihrer Stellung.

Standpunkt

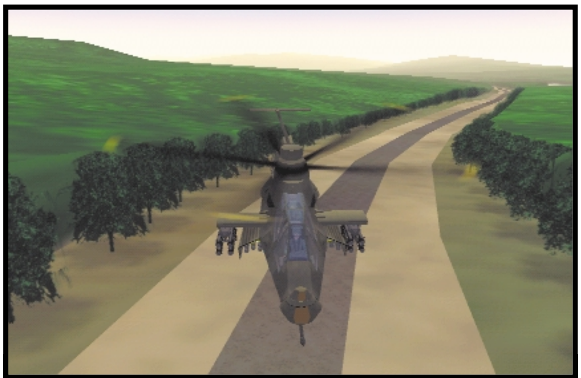
JOCHEN RIST

In der ersten halben Stunde Spielzeit bekam ich einen recht spartanischen Eindruck vermittelt. Das lag wohl an den kargen Menüs und dem obligatorischen Ergrübeln der zahlreichen Flug-Funktionen. Die Landstriche sind mir trotz der willkommenen Berge und Hügel zu objektarm in Szene gesetzt. Da kreuzt in den Städten eine einzige unbelebte Straße durch die Prärie, alle restlichen Betonklötze schwitzen im Wüstensand. Doch nach einiger Flugzeit setzt sich das realistische und anspruchsvolle Flugmodell gegenüber den grafischen Schwächen (die Cockpit-Ansicht ist damit aber nicht gemeint, denn die ist klasse) durch. Wer außer dem Feuerbutton viele Knöpfchen betätigen und einen dickköpfigen Hubschrauber bändigen will, der darf in Comanche vs Hokum seine neue Simulations-Herausforderung sehen.

PRO & CONTRA

- ⬆ Pilotenanimation im Cockpit
- ⬆ Realistisches Flugmodell
- ⬇ Objektarme Landschaft
- ⬇ Mittelalterliche Menüs

Enemy Engaged: Comanche vs. Hokum



Zwischen den Baumgrenzen können Sie sich mit Ihrem Hubschrauber gut verstecken.



Selbst einzelne Soldaten werden dargestellt.

→ prima Zielscheibe abgeben. Die automatische Erfassung zeigt Ihnen Gegner frühzeitig an, dann nehmen Sie die passende Waffe und fegen ihn von der Landschaft. Wichtige Bodeninstallationen sind für gewöhnlich von Flak- und SAM-Stellungen bewacht, sehen Sie sich also vor! Per Power-Dive in Schluchten lassen sich lästige Raketen schnell abschütteln, ansonsten hilft der Abwurf von Täuschkörpern. Nach Erfüllung des Missionziels brauchen Sie übrigens nicht mehr zurückfliegen, sondern können den Hubschrauber gleich verlassen und sich einen neuen Auftrag aussuchen.

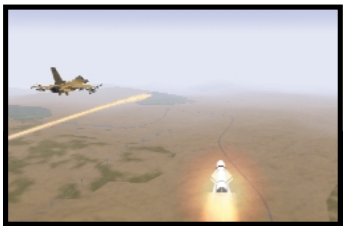
Wie sieht das aus?

Tja, die eigentliche Grafik ist ein Trauerspiel. Blockige Klötze ersetzen Wälder, Straßen und Flussverläufe sind eckig und sehen alles andere als organisch aus. Die Gegend ist, abgesehen von den Fahrzeugen und Fluggeräten, ziemlich öde und leer. Ein Highlight bietet sich Ihnen aber im Cockpit: Das ist nämlich komplett virtuell, Sie können sich also mit dem Coolie-Hat nach Belieben umsehen und trotzdem funktionieren alle Anzeigen, so dass Sie sie sehr gut ablesen können. Wie bei »Gunship!« haben die Programmierer ein »gläsernes Cockpit« eingebaut. So sehen Sie zwar noch die Umrisse der Verstrebungen, aber außer den Anzeigen ist alles durchsichtig und trägt massiv zur Übersicht bei.

Sehr schick sind auch die Piloten animiert. Sie bewegen sich, führen ihre Aufgabe aus und nehmen etwa bei eingeschaltetem Autopilot die Hände von den Kontrollen.

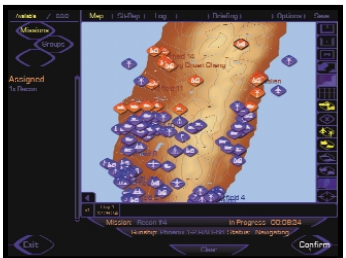
Wo geht es eigentlich hin?

Drei Szenarien haben die Designer eingebaut. Zwischen Saudi-Arabien und dem Jemen kommt es zum Konflikt, da sich beide Parteien über den genauen Grenzverlauf nicht einig werden können. Dann wird im betreffenden Gebiet noch Öl entdeckt, also sprechen fortan die Waffen. Auch die Frage, ob die angeblich abtrünnige Republik Taiwan nun zu China gehört oder nicht, wollen die politischen Führer der Volksrepublik in naher Zukunft mit Gewalt beantworten. Und schließlich haben die Amerikaner die Nase voll von libanesischen Terroristen, als herauskommt, dass diese einen nuklearen Anschlag planen. Also macht sich die Sechste Flotte auf den Weg in den Mittleren Osten, um dort ein wenig aufzuräumen. Falls Sie Apache/Havoc haben, dürfen Sie dessen Einsatzgebiete – Georgien, Kuba und Thailand – ebenfalls aufsliegen. **(mash)**



Zwei F-16 feuern ihre Mavericks auf Bodenziele ab.

»Hervorragend dargestellte Physik.«



Anhand der Karte verfolgen Sie den Konflikt. Die Menüs geraten sehr unübersichtlich.

Standpunkt – MARTIN SCHNELLE

Zwar hat Razorworks im Vergleich zu Apache/Havoc kleine Verbesserungen vorgenommen, doch die echten Kritikpunkte Grafik und Steuerung machen nach wie vor Kummer. Eine derart überladene Tastatur habe ich schon lange nicht mehr gesehen und das Geschehen auf dem Bildschirm sieht einfach nur unterdurchschnittlich aus. Jetzt aber genug der Schelte: Comanche vs Hokum ist eine tiefschürfende, komplexe Simulation, die jedem Freund solcher Titel das Wasser im Munde zusammenlaufen lässt. Die hervorragend dargestellte Physik ermöglicht witzige Manöver mit Ihren Helikoptern und die dynamischen Kampagnen sorgen für echtes Mitfiebern: Schaffen unsere Jungs ihren Auftrag? Was passiert am westlichen Teil der Front? Alles in allem ein würdiger Nachfolger; ein solides Stück Arbeit.

PRO & CONTRA

- ⊕ Echt dynamisches Schlachtfeld
- ⊕ Gute Physik
- ⊖ Üble Grafik
- ⊖ Komplizierte Steuerung

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	40
Sound	50
Einstieg	40
Komplexität	80
Steuerung	60
Multiplayer	80
SPIELSPASS	**75**

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Majesty

■ **Hersteller:** Microprose/Hasbro Int. ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** - ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/300, 64 MByte RAM ■ **www.hasbro.interactive.com**

Auch in diesem Echtzeit-Strategiespiel müssen Sie Ihr Königreich wieder von unerwünschten Kreaturen säubern – aber diesmal auf eine recht ungewöhnliche Methode.



Großangriff auf Ihr Dorf. Hoffentlich sind bald die Helden zur Stelle, die dem Chaos Einhalt gebieten. (alle Bilder 800x600)

Als frisch gekröntes Oberhaupt des Landes Ardania haben Sie kein leichtes Los. Ihr märchenhaftes Königreich erfreut sich zwar beim Volk größter Beliebtheit, jedoch sind auch Monster aller Art an dem schönen Fleckchen Erde interessiert. Und wie es böse Buben so an sich haben, besteht deren einziges Interesse darin, alles platt zu machen.

Wohl überlegt sollte die Wahl des Levels sein, in dem Sie denn herrschen mögen. Von den 19 Herausforderungen dürfen Sie fast alle schon zu Beginn Ihrer Amtszeit wählen. Zum Glück ist es gleich ersichtlich, ob die Aufgabe schon für blutjunge Herrscher geeignet ist.

FAKTEN

- 19 Karten
- 22 Zaubersprüche
- Keine direkte Steuerung Ihrer Truppen
- Figuren gewinnen durch Kämpfe an Erfahrung
- Forschungsbaum
- Wirtschaftselemente

Herrschen will gelernt sein

So entscheiden Sie sich natürlich zu Beginn für die einfachste Karte. Ihr Missionsziel scheint leicht: Ein Gebäude aufspüren und vernichten. Ein kleiner Teil der Welt um Ihre anfangs vorhandene Ritterburg ist bereits sichtbar. Sehr empfehlenswert ist zu Beginn die Errichtung von Wachtürmen, die auf Gedeih und Verderb das Königreich verteidigen. Dummerweise wird der Bau jedes weiteren Turms erheblich teurer, so dass Sie es sich gut überlegen sollten, wie viele



Riesige Monster legen gerade Ihren Marktplatz in Schutt und Asche.

Sie hinstellen. Sehr schön: Eine Bogenschützen- und eine Diebesgilde haben sich bereits angesiedelt. Umso besser, da müssen Sie schon selbst keine bauen. Die Gilden spielen nämlich eine wichtige Rolle. Für relativ wenig Geld, werben Sie dort Helden an. So »produzieren« Sie zunächst mal eine bunte Truppe aus Dieben und Bogenschützen, denn irgendwer soll ja Ihr Reich erforschen.

Der Kaiser schickt Soldaten

Jetzt geht es natürlich ans Erkunden – doch was ist da los? Ihre Schergen spazieren frei Schnauze in Ihrem Dorf herum. Na gut, wenn mal ein ungebetener Gast Ihre Heimat aufsucht, wird er von Ihren Helden verdroschen, aber selbst auf Ihr Kommando hin wird sich niemand in feindliche Territorien wagen. Das ist das Besondere an »Majesty«: Ihre Truppen unterliegen keiner direkten Kontrolle, sondern wandern herum, wie es ihnen in den Kram passt. Gilt es neue Regionen zu erforschen oder üble Kreaturen zu vernichten, müssen Sie Ihren Helden schon einen gewissen Anreiz bieten – und das geschieht mittels Belohnungen. Sie setzen ein »Kopfgeld« für die Vernichtung feindlicher Gebäude oder die Erkundung fremder Gegenden aus, indem Sie ein Fähnchen an die ent-



Was mag sich wohl in diesem zerfallenen Altar verbergen?



Auch die stärksten Feinde können Ihre Soldaten von der Zerstörung der Burg nicht aufhalten.

sprechende Stelle platzieren. Ist für Ihre Draufgänger das Sümmchen attraktiv genug, begeben sie sich zum festgelegten Platz, um die Belohnung zu kassieren und gegebenenfalls den Feind zu vernichten. Auf dem Weg zum Ziel tauchen meist auch Schatztruhen auf, die Ihre Gefolgsmänner gerne einsammeln und in Ihren Märkten gegen Ausrüstungsgegenstände eintauschen. Die so gewonnenen Gelder investieren sie in die Errichtung weiterer (und zumeist ausbaufähiger) Gebäude wie magische Türme, Schmieden oder Kasernen. Die Geldgier Ihrer Schergen ist oftmals so hoch, dass sie sich von keinem noch so starken Monster von ihrem Auftrag abbringen lassen – und dann in schnöder Regelmäßigkeit ihr digitales Leben aushauchen. Wenn Sie dagegen zuwenig Geld für eine Aufgabe ausloben, macht sich das geldgierige Pack vielleicht gar nicht erst auf die Socken.

Dauer-Attacke

Ihre kleine Stadt hat währenddessen auch kein leichtes Spiel. Durch die unzerstörbaren Abwasserkanäle steigen permanent eklige Kreaturen empor, die sich an Ihren mühevoll errichteten Gebäuden zu schaffen machen. Nur mit genügend Wachtürmen und Gefolgsleuten haben Sie gegen solche Attacken eine Chance. Befinden sich in Ihrer Stadt ein paar Zaubertürme, so können Sie auch von dort Donnerblitze auf Feinde abfeuern oder Ihre eigenen Gefährten heilen. Ständige Kämpfe sind nicht unbedingt von Nachteil, denn wie in einem Rollenspiel besitzen Ihre Helden Charakterattribute, die sich mit jedem Sieg geringfügig verbessern. Dummerweise unterbietet die Lebenserwartung Ihrer Truppen selbst den einer Eintagsfliege, so dass Sie ständig damit beschäftigt sind, neue Gefolgsleute anzuwerben, deren Kampfeigenschaften natürlich zunächst stark zu wünschen übrig lassen.

Glücklicherweise sind bei den Schlachten in den heimatlichen Gefilden schnell die Vasallen zur Stelle. Diese begabten Zimmerleute reparieren die beschädigten Häuser automatisch, sofern die Monster sie nicht bedrängen. Die Bauten haben zudem noch andere wichtige Funktionen. Sehr nützlich sind etwa Marktplätze und Handelszentren. Die sorgen für Steuereinnahmen und mit etwas Forschung entdecken Sie Heiltränke, für die Ihre Helden ordentlich bezahlen.

Technisch präsentiert sich das Spektakel um Mythen und Monster nicht gerade von der Schokoladenseite. Die Animationen sind etwas ruckelig, gleiches gilt auch für das Scrollen der eher biederen Landkarten. Hinzu kommen einige Schwächen in der Künstlichen Intelligenz der Spielfiguren: Die sind meist so fixiert darauf, die feindlichen Gebäude zu zerstören, dass sie es gar nicht bemerken, wenn der Gegner auf sie einprügelt. Sehr schön kommt hingegen die mittelalterlich angehauchte Musik im Spiel herüber, die auch als Audio-Track auf der CD liegt. **(dk)**



In der niedrigeren Zoomstufe sehen Sie weitaus mehr vom Geschehen.

Standpunkt

DAMIAN KNAUS

Die Idee, die eigenen Truppen mittels Belohnungen an Ihre Ziele zu locken ist wirklich gelungen. Schade nur, dass Helden und Monster scheinbar unter Altersschwäche leiden, denn besonders fix bewegt sich in Ihrem Königreich niemand. Leider wurde auch das Rollenspiel-Element verschenkt, denn Ihre Charaktere geben viel zu schnell den Löffel ab und können nicht große Kampferfahrung sammeln. Hinzu kommen Schwächen im Missions-Design, denn die Aufträge und Karten gleichen sich wie ein Ork dem anderen und motivieren langfristig nicht. Dennoch macht Majesty in den ersten Stunden jede Menge Spaß und hebt sich insgesamt doch positiv vom sonst üblichen Strategie-Einheitsbrei ab. Das originelle und ausbaufähige Konzept schreit geradezu nach einem Nachfolger – der dann allerdings etwas besser durchdacht sein müsste.

PRO & CONTRA

- **Neue Spielidee, ...**
- **... die neue Taktiken erfordert**
- **Schwächen in der KI**
- **Stereotype Missionen**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	**60**
Sound	**80**
Einstieg	**70**
Komplexität	**70**
Steuerung	**70**
Multiplayer	**70**

SPIELSPASS 72

GUTE GEFÄHRTEN



Auch Gnome stehen auf Ihrer Seite. Sie sind aber feige und dämlich.



Krieger hauen schon mal kräftig zu. Das Anwerben ist leider nicht ganz billig.



Die Bogenschützen greifen natürlich aus sicherer Entfernung an.



Die Palastwachen beherbergen die Wachtürme und dienen nur zur Verteidigung.



Der Steuereintreiber klappert regelmäßig alle Gebäude ab und beschert Ihnen die nötigen finanziellen Mittel.

Adventure für Einsteiger

Ronja Räubertochter

■ **Hersteller:** Norstedts Rabén/Oetinger Interaktiv ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM

Als Kind einer raffgierigen Räubersippe führt man sicher ein abenteuerliches Leben. Die kleine Ronja fühlt sich auch sehr wohl. Ärger bekommt das Mädchen erst, als sie sich mit Birk, dem Sohn der verfeindeten Borka-Bande anfreundet.

Das Adventure nach der Geschichte von Astrid Lindgren richtet sich primär an Kinder und dies schlägt sich natürlich auf die Qualität der Rätsel nieder: Sie suchen beispielsweise nach Schlüsseln für Schatztruhen oder reden mit Personen, die Ihnen dann neue Schauplätze zeigen.

Technisch präsentiert sich das rustikale Räuberspektakel eher mittelprächtig. Die Hintergrundgrafiken sind zwar sehr schön anzusehen, dafür lassen die Animationen der Spielfiguren zu wünschen



Ronja erforscht den Mattiswald auf eigene Faust.

übrig. Jüngere Spieler finden an der Räubertochter vielleicht Gefallen, wogegen die älteren Semester zurückschrecken vor den einfach strukturierten Rätseln . **(dk)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 60

Strategiespiel für Einsteiger

Operation Mittelmeer

■ **Hersteller:** TriNodE/Modern Games ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/266, 64 MByte RAM ■ **www.trinode.com**

Schiffe versenken im Mittelmeer – auf die kurze Formel lässt sich dieses Strategiespiel zusammenfassen.

Dabei ist die Grundidee an sich lobenswert – bisher gibt es nicht allzu viele Echtzeit-Strategiespiele, die sich Seeschlachten widmen. Hinzu kommt der historische Charme – der Zweite Weltkrieg, in dem Sie wahlweise auf britischer oder deutscher Seite in See stechen.



Noch ein Treffer und der Spielspaß ist versenkt!

Neun Schiffstypen tauchen im Spielverlauf auf. Die 20 Missionen sind mit einer kurzen Story sowie unterschiedlichsten Zielen versehen – vom Abfangen eines feindlichen Bootes bis hin zum Transport von Waren zu einem Hafen. In den Häfen können Sie auch neue Schiffe bauen. Leider sind die Seeschlachten in wenigen Sekunden gelaufen und eigentlich nur ein Geschicklichkeitstest – wie klickt man im rechten Augenblick, ohne vom Gegner getroffen zu werden. Für rund 30 DM ein leicht frustrierender Zeitvertreib für zwischendurch. **(tw)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 32

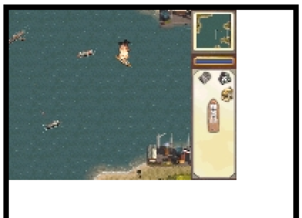
Strategiespiel für Einsteiger

Die Nacht der Vampire

■ **Hersteller:** Odin 4000 ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM ■ **www.odin4000.de**

Wenn ein Hersteller schon seinen Namen nicht auf der Packung angibt, klingeln die Alarmglocken.

Und die Realität bestätigt solche Befürchtungen im Fall dieses Echtzeit-Strategiespiels leider voll und ganz: Der gesamte Titel wirkt arg laienhaft zusammengeschustert, nur die Musik ist erträglich. Neben den hässlichen Hintergrundgrafiken verblüfften vor allem die lahmen Animationen. Die 30 Missionen verteilen sich auf zwei Kampagnen. Gebäude werden nicht errichtet, stattdessen versuchen Sie magische Kristalle zu erobern. Denn wer diese Kristalle kontrolliert, für den kämpfen auch die Monster der damit verbundenen Produktionskammern. Zudem lässt sich der Ausstoß dieser Einheitengeneratoren durch Gold steigern. Gruselatmosphäre kommt hier allenfalls durch die grausame Präsentation und öden Missionen auf, was auch nicht durch den Verkaufspreis von knapp 20 DM entschuldigt werden kann. **(tw)**



Ein unerfreulich öder Echtzeit-K(r)ampf.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 21

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Mini Golf

■ **Hersteller:** eGames/Rondomedia ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM ■ **www.rondomedia.com**

Für kleine Spielehersteller ist es sehr schwierig geworden, auch nur halbwegs talentierte Programmierer an sich zu binden.

Aber mit »Mini-Golf« hat Rondomedia keinen allzu großen Fehlgriff getan: Sie positionieren Ihren Schläger nahe am weißen Minigolfball, bestimmen Schlagrichtung wie -stärke und ab geht es. Leichter wird es einem selten gemacht. Die (leider nur) 18 Bahnen sind clever aufgebaut und abwechslungsreich zu spielen. Minen, Ventilatoren, Teleporter, Schanzen oder Magnete – für fast jede Bahn hat man sich etwas Neues ausgedacht. Hinzu kommt eine genaue Ballphysik, die das Kügelchen adrett hüpfen und springen läßt.

Für 30 Mark wäre Minigolf eine Überlegung wert – wür-



Im Minigolf-Casino: Eine der schöneren Strecken.

den sonst keine Low-Budget-Spiele angeboten. Wochenlanges Spielvergnügen und opulente Grafik wird nämlich nicht geboten. Dafür gibt es einfach zu wenig Bahnen. **(uh)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 49

Wirtschaftssimulation für Einsteiger

Der Klomanager

■ **Hersteller:** Anvil-Soft ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/100, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM



Die schmucke Toilettenanlage gibt der Darmverstopfung keine Chance.

Nein, der »Klomanager« ist weder ein verspäteter Aprilscherz noch das neueste Stefan-Raab-Produkt, sondern eine flaue Wirtschaftssimulation, deren einzige Daseinsberechtigung darin besteht, sich eines unappetitlichen Themas anzunehmen.

Man sagt ja den Deutschen eine gewisse Fixiertheit auf anale Themen nach, denn nicht umsonst entspringen viele der hier zu Lande gebräuchlichen Schimpfwörter fäkalen Untiefen. Exakt dorthin versetzt Sie auch der Klomanager, bei dem Sie die anrüchige Aufgabe haben, öffentliche Toiletten zu bewirtschaften. Über eine Stadtkarte erwerben Sie Klohäuschen, die aus jeweils vier Einzel-WCs bestehen. Selbige werden mit zu erwerbendem Interieur (Schüssel, Klopapiersorte, Kondomautomat ...) ausgestattet. Danach setzen Sie den Eintrittspreis fest, beenden die Runde und das war's dann eigentlich auch schon. Ach ja, Sie dürfen noch die Gegner mit Anschlägen schädigen und Forschungsgelder in neue Klobrillen und Spülkästen pumpen. Bis zum Endsieg brauchen Sie in etwa die Zeit, die für einen gesunden Stuhlgang benötigt wird und bis dahin dürften Sie auch über sämtliche fäkalen Gags dieser spieltechnischen Hämorride gegähnt haben. **(md)**

PC PLAYER WERTUNG

SPIELSPASS 33

Standpunkt

MANFRED DUY

Wenn man vom Klomanager das leidlich originelle Thema abzieht, wird eine optionsarme Wirtschaftssimulation emporgespült, deren oberflächlicher Reiz sich spätestens nach zehn Minuten restlos erschöpft hat. Spieltechnisch klicken Sie sich halt durch zwei, drei Menüs, die so hübsch ausschauen wie ein Donnerbalken, erringen Trophäen vom Kalauer-Kaliber »Die goldene Klobürste« (selten so gelacht) und ärgern sich über die 40 verplemperten Märker, die für dieses Durchfallprodukt das Klo runtergespült wurden. Also, in etwa so was wie Montezumas Rache im digitalen Zeitalter.

PRO & CONTRA

- Selbst 40 Mark ...
- ... sind für diesen Stuhlgang zu teuer

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

DSF Welt Fußball Manager

■ **Hersteller:** Caffeine Studios/Ubi Soft ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 16 (nacheinander an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.ubisoft.de**

Wir heißen diesen Newcomer in der rauen Welt der Fußballmanager erst einmal willkommen.

Bei den Caffeine Studios wusste offensichtlich ein sehr gewiefter Marketing-Profi, dass ihr Produkt eine ganz exklusive Besonderheit benötigen würde, um sich gegen die harte Konkurrenz zu behaupten.



Bröndby Kopenhagen ist für »Berlin 1« ein sehr unangenehmer Gegner auf internationalem Parkett.



Die Spieler besitzen keinerlei Persönlichkeit, sondern erscheinen beliebig austauschbar.

Die gibt es beim »DSF Welt Fußball Manager« auch: Kein anderes Spiel bietet eine solche Fülle an Ligen: Natürlich steht die Bundesliga zur Auswahl, aber auch alle südamerikanischen und asiatischen Ligen, kurzum, alle Profi-Fußballligen dieser Welt. Die Wahl Ihres ersten Teams beeinflusst durch die Stärke der Spieler, das Fassungsvermögen des Stadions und die anfängliche Finanzlage den Schwierigkeitsgrad. Nach dem Abschluss eines Vier-Jahres-Vertrags landen Sie auf dem Manager-Screen, der zu acht logisch unterteilten Menüs führt. Überall warten Assistenten mit den essenziellen Infos.

Nun stammt das Spiel aus England, somit müssen Sie in punkto Managerentscheidungen Abstriche machen. Wie bei so vielen Managern von der Insel ist auch hier die Bedienung nicht sonderlich gut gelungen, scheinbar hat dort noch niemand die Anstoss-Serie von Ascaron unter die Lupe genommen. Die fehlenden Originalnamen der deutschen Ligen stellen eine weitere Einstiegshürde dar (Effenberg heißt übrigens E. Stefan). Glücklicherweise erlaubt ein mitgelieferter Editor die Bereinigung dieser Missstände.

Nach der Zusammenstellung des Trainings (das sich aber kaum auf die Spielerwerte auswirkt) und der Absolvierung einiger Vorbereitungsspiele geht es auch schon los. Das Match wird in einem kleinen Fenster anhand von vorberechneter Szenen dargestellt, aber immerhin zeigen bunte Balken die Verfassung jedes Spielers an, im Pause-Modus können Sie sogar noch brauchbare Statistiken abrufen. **(Alex Brante/md)**

FAKTEN

- Ligen aus über 60 Länder der ganzen Welt
- Extrem variabler Schwierigkeitsgrad je nach Wahl eines Klubs
- Jeder Spieler besitzt individuell trainierbare Eigenschaften
- Vorgerenderte Spielszenen

Standpunkt

ALEX BRANTE

So reizvoll es wäre, in allen möglichen Ligen dieser Erde als Trainer anzutreten: Die Caffeine Studios haben es versäumt, irgendeine Form von landestypischen Flair zu integrieren – und sei es nur eine Änderung der Hintergrundgrafik gewesen. So ist das Spiel in Afrika nicht anders als in Norwegen. Und egal, wo Sie auch anheuern, nirgendwo in der DSF Welt ist dieser Fußball Manager eine Offenbarung. Positiv fallen neben der Fülle an Teams und Spieler gerade noch die recht übersichtliche Menüstruktur und die akzeptable Menge an Statistiken auf. Alles weitere erreicht im besten Fall Mittelmaß, angefangen bei der umständlichen Bedienung bis hin zu den vorberechneten Spielszenen, die in einem Winz-Fenster angezeigt werden.

PRO & CONTRA

- ⊕ **Wahnsinnig viele Ligen**
- ⊕ **Übersichtliche Struktur**
- ⊖ **Sehr spröde**
- ⊖ **Spieler sind nur eine Anhäufung von Zahlen**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	**40**
Sound	**40**
Einstieg	**60**
Komplexität	**60**
Steuerung	**50**
Multiplayer	**50**

SPIELSPASS 57

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Ancient Conquest

■ **Hersteller:** Megamedia/Hemming GmbH ■ **Testversion:** Verkaufsversion 2.3 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk, Internet, Modem, Nullmodem) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM ■ **www.ancientconquest.de**



Sie entern gerade einen Kutter der bösen Barbaren.

Offenbar hatten die alten Griechen nicht nur Probleme mit der Rechtschreibung, sondern darüber hinaus auch recht, wenn sie sagten: Alles vliest!

Denn nunmehr gibt es sogar ein Computerspiel, bei dem man das Vlies, das Goldene nämlich, klauen soll. Die Historiker unter uns wissen jetzt schon, was Sache ist – dieses Spiel vergreift sich an der Story von Jason und seinen Argonauten, die das Vlies organisieren mussten, um so den Unmut der Götter zu besänftigen.

In diesem Sinne schippert die Argo-Gang durch die 13 Missionen dieser ursprünglich aus Australien stammenden, maritimen Echtzeit-Strategie –wobei sich der Spieler an durchaus vielen Möglichkeiten erfreuen kann: ein Level-Editor, Multiplayer-Optionen, Magie, besondere Objekte, Bernsteinsammeln und Fischfang, ja, sogar ein rudimentärer Forschungsbaum finden sich hier. Leider verschweigt das so genannte Handbuch wesentliche Fakten, die sich auch nicht allein mit gesundem Menschenverstand herausfinden lassen. Zudem kann die Grafik allenfalls als zweckdienlich bezeichnet werden und der Sound knarzt unangenehm aus den Boxen. **{jn}**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 43

Standpunkt

JOE NETTELBECK

Okay, ich habe Schlimmeres gesehen. Wenn man sich an die verwirrende Steuerung gewöhnt hat (und kein Strategie-Einsteiger ist), mag Acient Conquest als Bestandteil der eisernen Notration für Krisenfälle durchgehen, zumal es mit einem Preis von 30 Mark klar im Low-Budget-Bereich anzusiedeln ist. Aber so richtig freiwillig und mit Spaß an der Freud? Nö, das denn nun doch wieder nicht. Dafür ist die Spielmechanik an einigen Punkten zu undurchsichtig, die Anleitung viel zu lückenhaft und die Präsentation zu altgriechisch ...

PRO & CONTRA

- (+) **Level-Editor**
- (–) **Teils recht wirre Steuerung**
- (–) **Steil ansteigender Schwierigkeitsgrad**

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Need for Speed Porsche

■ **Hersteller:** Electronic Arts ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/600, 64 MByte RAM, 16 MByte-3D-Karte ■ **www.needforspeed.com**

Frau Porsche und Herr EA turteln schon seit längerem heftig miteinander. Das Ergebnis: Ein strammer Bursche! Brummt kräftig und sabbert nicht.



Dem Himmel so nah: Unser Porsche-Testfahrer.



Grenzerfahrung Porsche 911: Selbst die Computerfahrer haben ihre Probleme, das labile 70er-Jahre-Modell immer unter Kontrolle zu halten. (640x480)

FAKTEN

- Gute Fahrphysik; tendiert in Richtung Simulation
- Ausschließlich Porsche-Modelle (über 80, weitere bald im Internet)
- 14 Strecken (Neun offene Straßenkurse, fünf Rundkurse)
- Vier Fahrperspektiven
- 2 Haupt-Spielmodi: Testfahrer, Porsche-Evolution
- Über 700 Tuningteile
- Pro Spieler eine CD im Multiplayer-Modus nötig

Als 1998 das Formel-1 Rennspiel »Prost Grand Prix« von Canal+Multimedia erschien (siehe PC Player 7/98), kam es zum Eklat. Die Qualität war schlecht und die Firma Prost fühlte sich in ihrer Ehre gekränkt; man verlangte von Canal+ Schadensersatz und Schmerzensgeld.

Canal+ ist allerdings für seine Fernsehshows bekannt und nicht für Programmierkunst. Und Alain Prost führt nur einen drittklassigen Rennstall. Anders sieht die Sache aus, wenn sich die Fachkräfte von Electronic Arts der berühmten Firma Porsche annehmen. Ein Streit steht nicht zu befürchten.

Geburtswehen

EA hat sich diesmal besonders ins Zeug gelegt. Für den Vorspann gilt das allerdings nicht; in mäßiger PlayStation-Auflösung schlittern vier Generationen Porsche über den Monitor und werden nach kurzem Betrachten als unausgereifte Nachgeburt beiseitegefegt. Aber kaum entscheidet man sich für seinen Spielnamen und eines von acht Porträts, wird man schon wieder von gewohnt bombastischen EA-Menüs umschmeichelt. Lässig räkeln sich elf Porsche auf einer Drehscheibe, vier andere sind mit weißen Tüchern verhüllt. Im Spielverlauf gilt es, diese besonders kraftvollen Wagen von ihren Decken zu befreien und sich einen schönen Fuhrpark anzueignen. Durch spektakuläre Rennsiege gelingt dies am einfachsten.

Zu Beginn sollten Sie erst einmal ein schnelles Rennen auf einem der vier Startkurse wagen. Der vierte Teil hatte es schon angedeutet: »Need for Speed« will weg vom reinen Action-Renner. Und deshalb wurde das Fahrgefühl erneut konsequent verfeinert. Anfangs führt dies





Die Bedienung des Videorekorders ist verbesserungswürdig, so fehlt zum Beispiel eine Rücklauffunktion. (800x600)

vielleicht zu einigen Problemchen. In zu schnellen Kurven verliert Ihr Fahrzeug den Bodenkontakt und driftet zur Seite weg. Reagieren Sie nicht, weitet sich das zu unkontrolliertem Schlingern oder noch schlimmerem aus. Sie sollten daher vor Kurven vom Gas gehen oder noch besser gehörig abbremsen, bis Sie sich daran gewöhnt haben. Es hilft außerdem, nicht nur der guten elektronischen Hintergrundmusik zu lauschen, sondern auch ein Ohr für die Straße zu haben. Unterschiedliche Fahrbahnbeläge (Asphalt, Schotter, Eis) werden genauso wie das Quietschen der eigenen Reifen akustisch akkurat wiedergegeben. Greifen die Pneus wieder, hört der geschulte Fahrer das sofort.

Die Fahrt ist zwar anspruchsvoller geworden, macht dadurch aber auch mehr Spaß. An gezielten Powerdrifts – eventuell wird noch kurz die Handbremse betätigt – erkennt man den Profi. Das lässige Lenken per Pfeilchentastatur, noch im dritten Teil völlig ausreichend, ist endgültig passé. Nun wird ununterbrochen am Joystick oder per Lenkrad gearbeitet. Als Grundregel gilt dabei: Je älter das Fahrzeug ist, desto schwieriger ist es auf der Strecke zu halten. Zumindest solange es sich um die Zeit nach 1970 handelt. Vor diesem Zeitpunkt waren die Fahrzeuge noch zu schwach motorisiert und für den Fahrer keine wirkliche Herausforderung. Der Porsche 911 von 1972 aber

»Anspruchs-volle Fahrt.«



Wer seinen Wagen richtig ausfahren will, muss in die Industrie-Zone. Eine echte Hochgeschwindigkeitsstrecke.



Der Rundkurs von Monte Carlo. Warnschilder umsäbeln ist ein teures Hobby, die Reparatur kostet!



Testfahrer-Trouble: Dieses schurkische Hütchen muss umgefahren werden.



Welch weiche Polster: Ein Schulterblick in der Cockpitperspektive.

ist ein echter Bruder Schwebefuß, der schon ausbricht, wenn Sie nur kurz vom Gas gehen. Wer ihn beherrscht, muss zumindest in Sachen Kurventechnik keine Angst mehr vor den neuen Modellen haben.

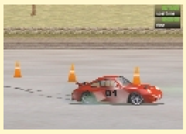
Wachsen und gedeihen

Es gibt zwei große Spiel-Modi: Sie starten hochoffiziell eine Karriere als »Testfahrer« bei Porsche oder Sie erleben in »Evolution« die Entwicklung der Firma von den Anfängen bis heute mit. Wenn Sie es geschickt anstellen, wird Ihnen dabei so ziemlich jedes Modell der Firmengeschichte unter die Finger kommen.

Als Junior-Testfahrer werden anfangs kleine Brötchen gebacken: es gilt, die Eignung unter Beweis zu stellen. Sie müssen möglichst schnell durch drei aufeinander folgende Kurven in den Pyrenäen fahren oder auf einem Hinderniskurs einen Haufen Hütchen umkurven. Haben Sie sich bewährt, stehen Kundenauslieferungen an. Kunde X würde sich ja furchtbar gerne einen Porsche kaufen, hat dafür aber nicht länger als vier Minuten Zeit. (Kleiner Exkurs in Menschenkunde: Reiche Menschen haben niemals Zeit, deshalb sind sie ja so reich. Sie verdienen immerzu und ununterbrochen Geld. Ein Porsche ist für sie kein Statussymbol, sondern Zeitersparnis auf dem Weg zum nächsten Geschäft. Exkurs Ende.) Sie schwingen sich deshalb in das Wunschmodell und steuern auf einem der neun Straßenkurse den eiligen Kunden an. Neben dem bereits bekannten Zivilverkehr, der diesmal eher dünn gesät ist, hin- →

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Als Testfahrer müssen Sie in der vierten Mission eine 360-Grad-Drehung hinlegen, was ziemlich schwierig ist.



360-Grad-Manöver

Fahren Sie in der hintersten Perspektive, damit Sie Ihren Porsche genau im Blick haben. Geben Sie Vollgas. Wenn Sie den Kreis erreichen, gehen Sie vom Gas, lenken voll nach rechts und betätigen die Handbremse. Nach der ersten 180-Grad-Drehung geben Sie wieder Gas, lösen die Handbremse und lenken nach links. Da der Wagen seine Bodenhaftung verloren hat, wird er durch dieses Manöver noch weiter herumgerissen.

WIE GUT SIND SIE?

VERGLEICH MIT DER REDAKTION.

Das Redakteursinteresse war groß. Jeder Redakteur (Roland war in Urlaub) fuhr mit dem Porsche 911 Carrera Coupé (993) von 1994 eine Runde durch die Normandie, selbst Manfred, Joe und Damian, alle ausgewiesene Rennspielmuffel, wagten ein Tänzchen. Es handelt sich um die erste Runde, sowohl Strecke wie auch Fahrverhalten war allen Redakteuren noch gänzlich unbekannt. Udo fuhr allerdings schon mal die Preview-Version.

Udo:	3:22,62
Jochen:	3:27,53
Thomas:	3:41,67
Stefan:	3:56,91
Martin:	4:04,10
Manfred:	4:15,40
Damian:	4:28,07
Joe:	4:35,84

Zeit von Udo nach der dritten Fahrt mit dem gleichen Wagen: 3:14,34

Need for Speed Porsche

POLIZEISPORT

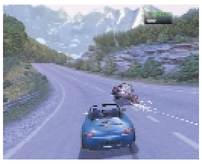
Als Testfahrer werden Sie gerne von der Polizei gejagt. Diese kitzelt bisweilen unverhältnismäßig viel Power aus dem Motor, was zu bizarren Luftsprüngen führt.













Bewähren Sie sich als Testfahrer, gibt es zur Belohnung diesen Boxter mit Spezialllackierung.

→ dern Sie noch einige Polizei-Porsches an der Auslieferung. Ein weiteres Spielchen, welches Ihren Testfahrer-Alltag nie langweilig werden lässt, ist das Umfahren von Pylonen, die auf den Strecken verteilt sind, oder ein Duell gegen andere Testfahrer. Wer schneller ist, wird früher oder später befördert. Bestehen Sie einen Test nicht, ist das nicht weiter schlimm. Sie dürfen sich solange versuchen, bis der Kollege besiegt oder das Zeitlimit der Auslieferung eingehalten wurde. Mit jeder Beförderung steigt die Schwierigkeit der Aufgaben und die Leistungsfähigkeit Ihrer Fahrzeuge übrigens deutlich an, bis Sie zum Schluss fast nur noch mit Rennwagen durch die Gegend hetzen.

Porsche-Evolution

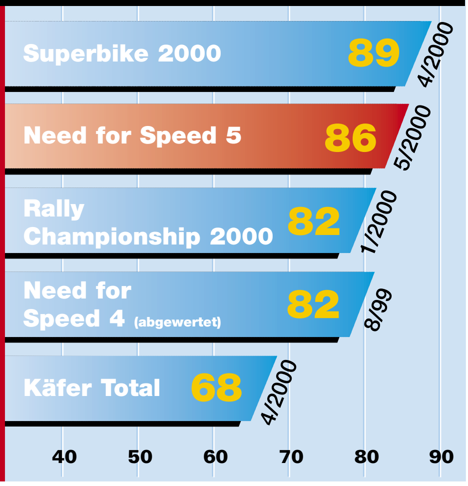
Dieser Spielpart beginnt im Jahr 1950. Ihr Startkapital, so um die 11 000 Mark, reicht gerade für einen Porsche 356, mit dem Sie aber schon zu einem ersten Rennen gegen andere 356er antreten können. Halten Sie sich gut, gibt's massig Preisgeld, mit dem Sie Ihren Wagen reparieren, verbessern oder gleich einen neuen kaufen. So ganz einfach ist das nicht: Für jedes Modell gibt es eine Menge Tuningteile wie Spoiler, eine bessere Federung, einen stärkeren Motor, neue Rennreifen, ein anderes Getriebe und dergleichen mehr. Auf Wunsch malen Sie Ihrem Wagen auch eine Nummer auf den edlen Lack oder einige Zierstreifen an die Seite.

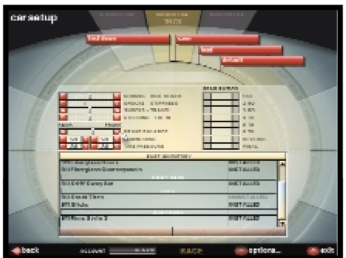
»Von 1950 bis heute.«

Haben Sie an allen Rennen der »klassischen« Epoche (es sind viele) wenigstens einmal teilgenommen, werden Sie in die nächste, die »goldene« Ära weitergeleitet. Hier beginnen dann die Schwierigkeiten mit dem erwähnten 911. Danach folgt die »moderne« Epoche, die bis ins Jahr 2000 reicht. Zum Ende einer jeden Zeitspanne haben Sie außerdem die Chance, in einem speziellen Rennen einen besonderen Boliden zu gewinnen, was dem Multiplayer-Spiel zugute kommt. Jedes gewonnene Exponat dürfen Sie in Netzwerkpartien einsetzen. Sehr schick. Außerdem werden mit dem Abschluss jeder Epoche neue Rennstrecken freigeschaltet.

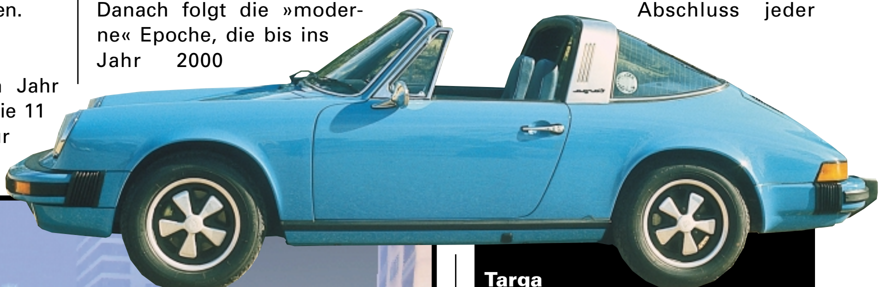
PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

So gut wie keine Schwächen zeigt das Motorradrennspiel Superbike 2000. Bedenken Sie aber, das Sie auf relativ nüchternen, realen Rennstrecken unterwegs sind. Need for Speed Porsche ist eine hervorragende Werbung für das deutsche Unternehmen. Im direkten Vergleich war eine Abwertung des gerade einmal neun Monate alten Vorgängers nötig. Wenn es Sie nicht stört, allein gegen die Uhr zu fahren, ist Rally Championship 2000 ein prima Spiel. Käfer Total ist bunt und hat zwei originelle Spiel-Modi, zeigt aber Schwächen in punkto Fahrphysik und Langzeitmotivation. Etwas für Einsteiger.





Siegesprämien investiert man in bessere Motoren und ähnlichen Kram.



Targa bedeutet: festes Heckfenster.



Diesem Computerfahrer zaubert unser Überholversuch kein Lächeln aufs Gesicht.

Körpereigene Merkmale

Alle Kurse liegen in Europa und sind wirklich hübsch und schauen auch jeweils anders aus. In den Alpen starten Sie am Fuß der Berge und kämpfen sich höher und höher hinauf, der Boden wird dabei immer glatter. Die Industrie-Region besitzt sehr lange Geraden, Korsika



So weihnachtlich ums Herz: In den Alpen geht es durch ein verschneites Bergdorf

besteht aus einem Gewirr von Tunneln und Abkürzungen, in dem man schon fast Verstecken spielen kann. Wasserfälle, Schlösser oder phantasievoll geschwungene Aquädukte erfreuen das Auge, bewegte Objekte sucht man allerdings vergebens. Immerhin sprüht der Wasserfall etwas Gischt auf die Straße. Jeder Ort besitzt zumindest einige Bodenwellen, die das Fahren schwieriger machen, sowie wenigstens eine Abkürzung (manchmal versteckt). Die Motorgeräusche der einzelnen Modelle sind erstaunlich unterschiedlich, wenn man bedenkt, dass es sich nur um Porsches handelt. Die Entwickler demonstrieren sowieso akustische Detail-Besessenheit: Fahren Sie an Bord eines offenen Cabrios, hören Sie Windgeräusche, im Industriegebiet ertönen Hammerschläge, an der Cote d'Azur rauscht das Meer.



Pech: Dieser Lastwagen musste partout am engsten Streckenpunkt parken.

Natürlich besitzt auch der aktuelle Teil von Need for Speed ein paar Schwächen. So ist das neue, angeblich so realistische Schadensmodell manchmal ziemlich merkwürdig. Scheppert Ihnen jemand hinten rein, ist es durchaus möglich, dass der Wagen vorne verbeult aussieht. Der Videorekorder lässt sich nicht optimal bedienen, ihm fehlt vor allen →

Standpunkt

STEFAN SEIDEL

Sie möchten schwungvoll durch die Kurve driften? Dann greifen Sie zu und genießen Sie die exzellente Fahrphysik: Sind Sie in den Kurven zu schnell, rutscht Ihr Geschoss fast unkontrollierbar über den Asphalt und ist nur noch mit viel Gefühl wieder abzufangen, notorische Vollgasfahrer haben keine Chance. Obwohl »nur« Porsches in der Garage stehen, sind die Unterschiede im Handling zwischen zwei Modellen erfreulicherweise größer als bei den Edelkarossen verschiedener Hersteller in den Vorgängern. Abgerundet wird das Fahrspaß-Paket duch interessante Modi und anspruchsvolle, schöne Strecken, so dass auch Ihnen der Ausruf »Wie cool!« sicher ein ums andere Mal über die Lippen rutschen wird!

PRO & CONTRA

- ⊕ Exzellente Fahrphysik
- ⊕ Abwechslungsreiche Fahr-Modi
- ⊕ Toller Sound

- ⊖ »Nur« Porsche-Modelle
- ⊖ Unscharfe Streckenhintergründe

MAL AM LEDER SCHNUPPERN

■ Das intensivste Fahrgefühl kommt (wie immer eigentlich) in der Cockpit-Perspektive auf. Die Cockpit-Auflösung ist nicht sehr gut, und zumindest in unserer Testversion stimmte die Armaturenanzeige überhaupt nicht mit der realen Geschwindigkeit und Drehzahl überein. Dafür gibt es aber erstaunliche viele verschiedene Cockpits, die auch wirklich unterschiedlich gestaltet wurden.



Im Jahre 1950 hielt man den Porsche 356 für einen schnittigen Sportwagen. Immerhin kommt auch er in Kurven gut ins driften, wie Sie an der Lenkradhaltung erkennen. Der Fahrer muss bereits gegenlenken.



Der Porsche 914/4 sieht zwar kraftvoll aus, hat aber in seiner ersten Version nur einen 1.7-Liter-Motor an Bord. Im Cockpit dominiert Bescheidenheit, die Armaturen sind von denen eines Volkswagens kaum zu unterscheiden.



Das Cockpit der 911er-Version (1995) steht ganz im Zeichen von Sportlichkeit und ist in verschiedenen eleganten Farben verfügbar. Wir bezweifeln, dass der Wagen auch in der Realität eine so dicke A-Säule hat (vorne links).

Need for Speed Porsche

GOLD PLAYER PC PLAYER

KRAFTVOLL

Der GT 1 ist ein Vollblutrenner, aber auch schwer zu fahren.









Ein Zeitstrahl informiert über die Entwicklung der Zuffenhausener Produktpalette.



Mag keine Verkehrsschilder: Selbst die Polizei fährt ausschließlich Porsche, wenn auch nicht sehr gut.

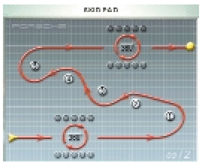
→ Dingen eine Rücklauftaste. Die Computergegner lassen sich zum Teil zu leicht abdrängen und in den beiden großen Spiel-Modi gibt es nur einen Schwierigkeitsgrad. Auch hinter den über 80 verschiedenen Modellen dürfen Sie nicht nur grundlegend andere Fahrzeuge vermuten, allein vom 356er gibt es über dreißig verschiedene Variationen mit oft nur winzigen Unterschieden. Das sind aber alles wieder nur die berühmten Kleinigkeiten. Einsteiger werden anfangs etwas überfordert, doch vor allem die Langzeitmotivation ist dank der ausufernden Spiel-Modi sehr hoch. Insgesamt gesehen macht Need for Speed Porsche auf uns nur einen Eindruck: einen hervorragenden. **(uh)**



Geschlossen oder Cabrio? Es ist Ihre Entscheidung.



Ein Traum in Silber: Der 550 A Spider von 1956 ist auch dabei.



Auf dem Hindernisparcours werden immer höhere Anforderungen an Sie als Testfahrer gestellt.



Die acht Fahrer-Porträits aus der Preview-Version (siehe PC Player 4/2000) wurden noch einmal überarbeitet.



Neuheit: Es gibt sowohl Fernlicht als auch Abblendlicht.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Was für ein Glück für Porsche. EA hat das beste Need for Speed aller Zeiten entwickelt, keine Frage. Prima Fahrverhalten, viele schöne Modelle, tolle Motorgeräusche, putzige Kurse quer durch Europa, alles da. Eine bessere Werbung kann es für einen Automobilhersteller kaum geben, wenn man mal vom Weltmeistertitel der Formel 1 absieht. Und obwohl ich schon wieder keinen echten Porsche zusammen mit der Testversion erhalten habe (verdammt!), werde ich in den nächsten Wochen viel Zeit mit den virtuellen Exponaten verbringen.

Nur eins ärgert mich: Auf der deutschen Version soll wieder Egon Hoegen per Kommentar für Stimmung sorgen. Konnte ich aber nicht nachprüfen, ich musste mich mit einer englischen Version herumschlagen, die noch einige kleine Fehler, dafür aber weit und breit keinen Hoegen enthielt. Wollte oder konnte EA mir keine deutsche Version zukommen lassen? Wie schade; wird diese doch schon seit dem 27. März im Laden verkauft.

PRO & CONTRA

- ↑ Neuer Tuningpart
- ↑ Fährt sich genau richtig
- ↓ 360-Grad-Drehung für Einsteiger zu schwer
- ↓ Kein Polizeimodus mehr

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	90
Sound	90
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	80
Multiplayer	–

SPIELSPASS 86

Actionspiel für Einsteiger

Die Hard Trilogy 2 – Viva Las Vegas

■ **Hersteller:** Fox Interactive ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.foxinteractive.com**



Nicht schlecht. Sie drehen sich ein bisschen zur Seite und können in einen anderen Raum spicken. (alle Bilder Direct3D, 640x480)

»Die Hard«, »Die Harder«, »Die Hard with a Vengeance« – die Filmtrilogie bekommt eine virtuelle Fortsetzung. Also, ballern Sie wie Bruce.

Drei-Tage-Bart, ein verschwitztes Oberhemd und ein sehr nervöser Zeigefinger. Nein, das ist kein Redakteur kurz vor Abgabeschluss, sondern Detective John McClane, alias Bruce Willis, der verzweifelt versucht, in die Fußstapfen von Lara Croft zu treten.

Nach einem langen Intro startet McClanes Computer-Karriere in einem Gefängnis. Sie betrachten den Helden aus der bewährten Tomb-Raider-Perspektive, also von hinten in der 3D-Umgebung. Terroristen haben das Gebäude eingenommen und Sie haben die Aufgabe, nach einer Zugangskarte für den nächsten Level zu suchen. Gelegentlich läuft Ihnen dabei ein abgrundtief böser Gangster über den Weg. Kein Problem, ein paar Mal auf die STRG-Taste gedrückt und die schlechten Jungs segnen das Zeitliche.

Verdeckt eine Wand wichtige Stellen im Spiel, wird sie im richtigen Momenttransparent. Das hat nur den merkwürdigen Beigeschmack, dass Sie unter Umständen in noch nicht zugängliche Räume spicken können.

»Moorhuhnjagd mit Bruce Willis.«

»Die« mal drei

Wenn Sie der unzähligen Action-Adventure-Level überdrüssig sind, sorgen noch zwei andere Mini-Spielchen für Zeitvertreib. Zum einen wäre da eine nette Auto-Verfolgungsjagd, bei der Sie unter Zeitlimit hinter Gangster-Limousinen quer durch die Pampa rasen. Nicht ganz so witzig ist schließlich die Ballerei am Schießstand. Ihr Schussvisier ist der Mauscursor, den Sie rechtzeitig auf die plötzlich erscheinenden bösen Buben richten – quasi Moorhuhnjagd mit Bruce Willis also. Die zum Teil von Rendervideos unterbrochenen Spiele mit mittelmäßiger Grafik erscheinen außerdem irgendwie unfreiwillig komisch. **(dk)**



Rumms! Da war wohl eine Tankstelle im Weg.

Standpunkt

DAMIAN KNAUS

Bruce, hast du das Spiel schon mal gesehen? Hast du für so was wirklich deinen Namen hergegeben? Große Knobeleien erwarte ich ja bei so einem Titel nicht. Aber sollen meine einzige Herausforderung tatsächlich senile Terroristen sein, die mir zwar zeigen, dass sie im Kunstturnen in der Schule eine Drei plus bekamen, ansonsten aber dumm herumstehen? Da ist es kein Wunder, dass ich als Action-Held eine gute Figur mache. Der Shooter-Modus macht zwar kurzzeitig Spaß, ist aber allenfalls Moorhuhn-Konkurrenz. Am besten ist da noch die Auto-Verfolgung, die trotz der schlichten Grafik für Kurzweil sorgt.

PRO & CONTRA

- ⊕ Drei verschiedene Spiele, ...
- ⊖ ... die aber sehr mittelmäßig sind
- ⊖ Darstellungsfehler im Action-Adventure

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	50
Steuerung	70
Multiplayer	–

SPIELSPASS 55

FAKTEN

- An die Filmtrilogie angelehntes Actionspiel
- 25 Level
- Mixtur aus Action-Adventure, Rennspiel und Shooter
- Lange Render-Zwischensequenzen
- Glide und Direct3D-Unterstützung

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

UEFA Champions-League ‘99/2000

■ **Hersteller:** Eidos Interactive ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.championsleague-game.com**

Bis zum Champions-League-Finale dauert es zwar noch ein wenig, aber Ungeduldige können alle theoretisch denkbaren Endspiele schon einmal mit der passenden Simulation ausprobieren.



Auch aus der Nähe betrachtet wirken die Spieler sehr realistisch.



Die mäßigen Menüs dürfen wir Ihnen nicht vorenthalten.



Beim deutsch-deutschen Halbfinal-Duell verstolpert der Sturmtank Michael Preetz mal wieder einen Ball. (alle Bilder Direct3D)

FAKTEN

- Alle Originalteams und -namen der CL-Saison 1999/2000
- Viele Mannschaften aus vergangenen Landesmeister-pokal-Tagen
- Dynamische Lichteffekte
- Zwischensequenzen mit Szenen aus der letzten Saison
- Kommentatorentrio begleitet die Partien

Manchmal ist es wie im richtigen Leben und Situationen scheinen sich zu wiederholen. Wie schon im letzten Jahr (Ausgabe 5/99) warten die Fußballfans gespannt auf das Viertelfinale der Champions-League und plötzlich erscheint das passende Spiel von Eidos Interactive.

So auch diesmal: Erst jetzt schafft es der Hersteller, die »UEFA Champions-League Saison ‘99/2000« in die Läden zu bringen.

Dabei konzentrierte Eidos sich wohl auf die gleichnamige PlayStation-Fassung. Die Installation beansprucht nur 3 MByte HD-Platz, wodurch im Spielablauf Wartezeiten entstehen. Gewöhnungsbedürftig ist vor allem das Manövrieren durch die Menüs mit der Tastatur, die Maus wird nicht unterstützt. Passenderweise müssen Sie auch jede Änderung an den Optionen abspeichern, wenn Sie diese nicht bei jedem Spielstart neu justieren wollen.

»Körpertäuschungen lassen die Verteidiger ins Leere laufen.«

An Einstellungsmöglichkeiten mangelt es aber nicht. Die zwei Spiel-Modi (Arcade und Simulation) dürfen in verschiedenen Turniervarianten angewendet werden. Spiellänge, Wetter und Stadion sind ebenso variabel wie der Detailgrad der Grafik, wobei Letzteres stark vom Prozessor und der Grafikkarte abhängt. Haben Sie sich für eine Mannschaft entschieden, können Sie noch taktische Änderungen vornehmen, bevor Sie sich auf den Rasen begeben.



Obskure Torjubelszenen fehlen natürlich auch nicht.



In der Wiederholung sehen Sie, wie der Torhüter den Ball in höchster Not unter sich begräbt.



Die unterschiedlichen Körpergrößen der Spieler lassen sich in der Mauer gut erkennen.

Dort zeigt die Engine mit ihren dynamischen Lichtberechnungen, was sie alles kann. Bengalische Feuer und Blitzlichtgewitter auf den Tribünen, überzeugende Spieler-Animationen und -Schatten auf dem Platz. Dazu gesellt sich das vom Vorgänger bekannte Kommentatoren-Trio, welches mit amüsanten Sprüchen (»Da wollte er wohl die Würstchenbude treffen«) für Stimmung sorgt.

Wie schon im Vorjahr gibt es gerade im Angriff wirklich viele Optionen. Einiges ist dabei sogar besser gelungen als bei »FIFA 2000«. Körpertäuschungen lassen die Verteidiger ins Leere laufen, Steilpässe in den Strafraum erreichen die Angreifer, ein Spieler kann zwei Mann auf sich ziehen und dann einen trefflichen Pass auf einen Freistehenden spielen. Nicht alles funktioniert aber so gut: Prallt beispielsweise der Ball vom Torhüter ab, bleiben fast alle wie angewurzelt stehen. Auch das Flanken von den Außenpositionen funktioniert nur unzureichend, die Stürmer bewegen sich nicht so geschickt auf den Ball zu wie bei flachen Pässen.

»An Einstellmöglichkeiten mangelt es beileibe nicht.«



Nach einer Partie erwarten Sie natürlich die standardgemäßen Statistiken.



Selbst der Torhüter wagt sich auf Wunsch auch mal in den gegnerischen Strafraum.

Zu Beginn ist es natürlich reizvoll, die aktuelle Champions-League-Saison nachzuspielen. Immerhin bietet Eidos alle Originalnamen, wenn auch vom August '99 – einen Editor, mit dem Sie Korrekturen vornehmen könnten, gibt es nicht. Außerdem mangelt es an Realismus. Spieler, die eine rote Karte erhalten, sind schon bei der nächsten Partie wieder dabei, Verletzungspausen muss auch niemand einlegen.
(Alex Brante/md)

Standpunkt

ALEX BRANTE

Klar, im Vergleich zum Vorgänger ist die Saison '99/2000 eine ganze Ecke besser. Das vor einem Jahr beschriebene Grundproblem bleibt aber bestehen. So hervorragend die Kombinationsmöglichkeiten in Angriff sind, so ohnmächtig agiert man in der Abwehr. Die beiden Varianten, einem Gegner den Ball abzunehmen, sind einfach zu brutal. Hier muss Eidos unbedingt nachbessern, wenn das Spiel nächste Saison eine wohlwollendere Wertung bekommen soll. Ein früherer Erscheinungstermin wäre sicherlich auch hilfreich. Trotz allem ist die UEFA Champions-League '99/2000 eine solide Fußball-Simulation.

PRO & CONTRA

- (+) Guter Kombinationsfußball
- (+) Prima Präsentation
- (−) Blutgrätschen-Abwehr
- (−) Eins-zu-eins Konsolen-Konvertierung

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	70
Multiplayer	80

SPIELSPASS 71

Actionspiel für Fortgeschrittene

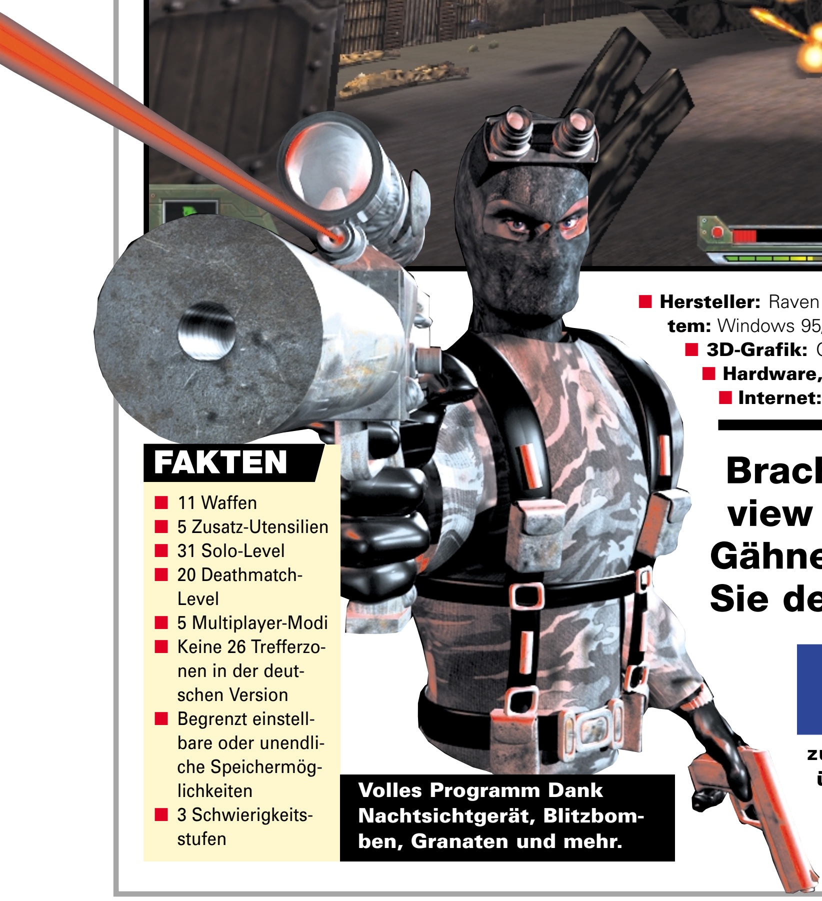
Soldier of Fortune



Vorsicht Frostbeulen. Ein paar Level verbringen Sie in Sibirien.



Panzerknacken leicht gemacht. Die Sekundärfunktion des Raketenwerfers verballert mehrere Raketen auf einmal. (alle Bilder GeForce-1024x768)



Volles Programm Dank Nachtsichtgerät, Blitzbomben, Granaten und mehr.

■ **Hersteller:** Raven Software/Activision ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 32 (Netzwerk, Internet (WON)) ■ **3D-Grafik:** OpenGL ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, TNT2/GeForce oder G400 ■ **Internet: www.ravensoft.com**

FAKTEN

- 11 Waffen
- 5 Zusatz-Utensilien
- 31 Solo-Level
- 20 Deathmatch-Level
- 5 Multiplayer-Modi
- Keine 26 Trefferzonen in der deutschen Version
- Begrenzt einstellbare oder unendliche Speichermöglichkeiten
- 3 Schwierigkeitsstufen

Brachte Sie das 735ste Internet-Preview zu »Soldier of Fortune« auch zum Gähnen? Die Rettung naht – hier lesen Sie den Test.

Die Firma Activision stellte uns zum Test die eingedeutschte Version zur Verfügung, die auf überflüssige Gewaltdarstellung verzichtet.

Zwar sind jetzt keine 26 Trefferzonen mehr vorhanden und die Animationen der Gegner wurden plötzlich auf ein paar wenige und sich oft wiederholende Abläufe reduziert – doch am eigentlichen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Eine Horde von Terroristen mopste sich vier Atombomben, die Sie entschärfen wollen. Wollen? Ja, genau.

WITWENMACHER

LEICHTE WAFFEN
Messer
9mm-Pistole
Durchschlagskräftige 44-er Pistole

MITTLERE WAFFEN
Schrotflinte
Scharfschützengewehr
MP mit Schalldämpfer

SCHWERE WAFFEN
Schweres Maschinengewehr
Die so genannte Metallschleuder
Protziger Raketenwerfer

ZU SCHWERE WAFFEN
Trantors Flammenwerfer
Buck Rogers Strahlenkanone

Ein Söldnerleben

Denn Sie sind John Mullins, ein Söldner, der übrigens auch real existiert. Er stand bei der Entwicklung Pate, da er durch zahlreiche Sondereinsätze über genügend Erfahrung im »Leute über den Jordan schicken« verfügt und über die Auswirkungen der Waffen bestens Bescheid weiß. Doch nun zum eigentlichen Spiel. Das ist nämlich ein Ego-Shooter im klassischen Stil – auch wenn im Vorfeld oft über einen Simulations-Aspekt gejubelt wurde. Zwar gibt es eine Geräusch-Anzeige, wie laut Sie gerade vorgehen – doch die stellt sich sehr schnell als überflüssig heraus. Die Devise heißt: Erst



Exkalibur! – sie wird mir gehören. Tja, dieses Schmuckstück dürfen Sie leider nur anschauen.

schießen, dann fragen. So hopsen, ballern, kriechen und rennen Sie durch insgesamt 31 Level, wovon drei im friedlichen Hauptquartier stattfinden. Die spärlich vorhandenen Puzzles bestehen aus Schalter drücken und Ausgang finden. Allzu lange stöbern Sie nach Letzterem aber nie, da die meisten Türen sowieso verschlossen sind. Etwas →



Wer heute seine Suppe nicht ausgelöffelt hat, den brutzeln Sie weg.

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Soldier of Fortune krankt wie Ravens letzter Streich an mäßiger Gegnerintelligenz und zu wenig Möglichkeiten, mit der Umwelt etwas anzustellen. Ein Beispiel: Um an den auf einem fahrenden Zugwaggon stehenden Kisten vorbeizukommen, müssen Sie einen Hubschrauber, der Sie angreift, die Kisten zerschießen lassen. Hier führt Passivität zum Ziel. Und die Gegner haben keine wirkliche Taktik. Inspirationen aus Half-Life sind erkennbar, aber nicht konsequent genug ausgeführt. Ein dickes Lob jedoch an Activision, die für die deutsche Version auf die Geschmacklosigkeiten des US-Originals verzichten und zeigen, dass Brutalität kein Verkaufsargument sein sollte. Die teils witzigen Ideen wurden ordentlich umgesetzt und reichen sicherlich, um die Wartezeit auf Daikatana zu verkürzen.

PRO & CONTRA
- ⊕ Witzige Szenario-Ideen
- ⊕ Hier zu Lande Gewaltverzicht
- ⊖ Dämliche Gegner
- ⊖ Wenig Interaktion mit der Umwelt

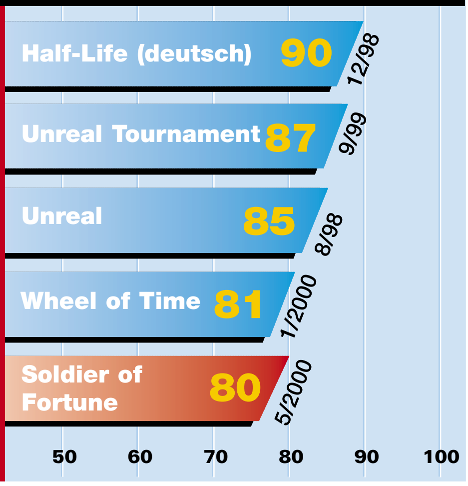
Soldier of Fortune



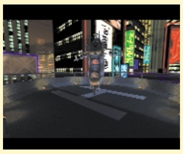
Die Waffenwahl will gut überlegt sein. Mit der Schrotflinte haben Sie auf diese Entfernung nur eine geringe Trefferwahrscheinlichkeit.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Großmeister unter den Ego-Shootern ist nach wie vor Half-Life, das heute noch ungeschlagen an der Spitze aller Shooter mit Story thront. Dicht darauf folgt Unreal Tournament, das mit seinen knackigen Bots auch im Solo-Modus jede Menge Spielspaß bereitet. Unreal ist auch heute noch eine Augenweide und für Einzelspieler uneingeschränkt zu empfehlen. Trotz der Positionierung von Soldier of Fortune auf dem letzten Platz ist es dennoch ein solides (aber kurzweiliges) Spiel für Solisten. Am Mehrspieler-Modus hätte Raven Software aber ruhig noch etwas feilen dürfen.



ZWISCHEN-SEQUENZEN



Sowohl zwischen den Missionen ...



... als auch mitten im Spiel ...



... erklären Ihnen Zwischen-sequenzen ...



... den weiteren Verlauf ...



... der Geschichte.



Pssssssst... Die höheren Level schaffen eine fast perfekte Atmosphäre.

→ mehr Freiraum hätte da ganz gut getan.

Allein auf weiter Flur

Die Geschichte handelt wie bereits erwähnt von einem Haufen Terroristen, die alle miteinander unter einer Decke stecken. So reisen Sie durch die Welt – von New York und Afrika über den Balkan und Sibirien bis hin zum Sudan, den Irak und Japan. Zu guter Letzt steht noch eine deutsche Ritterburg auf dem Dienstplan, wo der finale Showdown stattfindet. Auf ihrem Trip erledigen Sie auch einen Obermotz, der Ihnen vor seinem Abgang noch verrät, dass Sie es lediglich mit einem armen Würstchen zu tun haben und der wahre Boss sich ganz woanders aufhält.



Gehört zu den Höhepunkten des Spiels: Gleichgewichtsübungen bei Nacht hoch über der Stadt Tokyo.

Das wirkt fast schon komisch. Eine Gratulation an denjenigen, der sich die Story ausgedacht hat. Denn gegen Schluss jedes Levels hat man immer das Gefühl, es geschafft zu haben – doch der Super-Bösewicht stellt sich erst viel später.

Spannungsgeladen

Die ersten drei Level kennen Sie bereits, wenn Sie die Demoversion angespielt haben. Auf diesem Spaziergang schießen Sie erst mal die Waffen warm und bringen Ihre müden Knochen auf Vordermann. Weiter geht's im Kosovo. Hier sollten Sie die Sache schon etwas vorsichtiger angehen. Als ausgesprochen nützlich stellt sich die Funktion heraus, mit der Sie sich um Ecken beugen. Meist bemerken die Gegner Ihre bösen Absichten erst, wenn es zu spät ist. Das Scharfschützengewehr leistet Ihnen gute Dienste beim Ausknipsen weit entfernter Störenfriede. Etwas später frösteln Sie in Sibirien. Sofort fallen da Details wie der kondensierende Atem und die hinterlassenen Spuren im Schnee auf. Auf Ihrem Weg zur nächsten Atombombe gilt es, den Kugeln diverser (nicht verwendbarer) Geschütze auszuweichen.

DER MEHRSPIELER-MODUS

Damit es Ihnen nach dem durchgespielten Solo-Modus nicht langweilig wird, integrierte Raven den Mehrspieler-Modus mit folgenden Varianten:

STANDARD

Der klassische Deathmatch-Modus.

KOPFGELDJÄGER

Hier jagt jeder einen bestimmten Spieler. Gegner sind rot und orange markiert. Wenn Sie einen grünen Gegner abschießen, gibt's Punkteabzug.

ARSENAL

Wenn Sie hier Ihren Gegner mit jeder Waffe einmal niederstrecken, haben Sie gewonnen.

CTF

Ein weiterer klassischer Modus, in dem Sie die Flagge des Gegners klauen und die eigene bewachen.

REALISTISCH

Muss man gespielt haben. Ein Erschöpfungs-Balken füllt sich, wenn Sie zu lange rennen. Danach schleichen Sie müde durch die Gänge und sind ein gefundenes Fressen. Länger lebt, wer langsam geht. Zudem dürfen Sie nur drei Waffen tragen.



Noch nie wurde in einem Spiel das Nachladen der Waffen so schön und abwechslungsreich in Szene gesetzt.

Der Schwierigkeitsgrad zieht mit zahlreicheren und besser ausgerüsteten Gegnern etwas an. Wenig später hüpfen Sie über irakische Dächer und weichen Soldaten mit Raketenwerfern aus. Gegen Ende des Szenarios verteidigen Sie ein Flugzeug bis auf den letzten Hautfetzen vor einer halben Armee. Nach erfolgreicher Arbeit stellen Sie jede Menge Geiselnehmer. Hier ist vorsichtiges Vorgehen angesagt: Wenn Sie zu viele Geiseln anhusten, verlieren Sie das Spiel. In einer späteren Mission kämpfen Sie hoch über Tokio gegen Ninjas, weichen Wurfsternen

aus und holen nebenbei noch einen Hubschrauber vom Himmel. Zu guter Letzt stapfen Sie durch die verwinkelten Gänge einer Ritterburg und finden sich wenig später in einer hochtechnologischen Umgebung wieder.

Insgesamt gesehen gingen die Designer sehr geschickt vor. Anfangs marschieren Sie durch triste U-Bahn-Gänge, doch schon bald erfreuen Sie sich an neuen Grafiken (die Texturen sind übrigens sehr detailliert – auch wenn Sie direkt davor stehen), Spielelementen, Echtzeit-Zwischensequenzen und einer spannenden Musik. Ja, diese Musik hat es in sich. Ohne sie wäre SOF lange nicht so mitreißend. Geraten Sie in einen Hinterhalt oder stehen plötzlich mitten im Kugelhagel, schwenkt die Musikkulisse um und man kommt sich vor wie in einem guten Actionstreifen. **(jr)**

Standpunkt

JOCHEN RIST

Zuerst die Meckerei: Kommt die KI mit dem Mission Pack? 90 Prozent aller Gegner scheinen auf meiner Seite zu kämpfen, da Sie brav bis vor meine Mündung stürmen. Manche Bösewichte registrieren meine Schüsse gar nicht und andere sind nach einer Ladung Schrot plötzlich wieder putzmunter. Zweiter Minuspunkt: die Mehrspieler-Level. Allzuschnell hat man sich am tristen Aufbau satt gespielt. Doch der Realismus-Modus rettet ein paar Punkte. SOF bereitete mir im Solo-Modus (Standard) bis zum Abspann zwar nur zehn Stunden Spielspaß, doch die hatten es in sich. Was da durch das Zusammenspiel spannungsgeladener Musik und Sounds, dem Level-Design und der Waffeneffekte zu Stande kommt, ist zwar kein Half-Life, aber nur zwei Schubladen darunter. Für Chuck-James-Rambo-Bond-Norris-Fans stellt Soldier of Fortune einen Pflichtkauf dar.

PRO & CONTRA

- Gelungener Spannungsaufbau
- Lustige Waffenanimationen

- Wo ist die K.I.?
- Schnell durchgespielt
- Magerer Mehrspieler-Modus

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	90
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	90
Multiplayer	70

SPIELSPASS 80

TIPPS UND TRICKS

- Immer vorsichtig um die Ecken schauen.
- Oft nachladen.
- Medikits verwenden.
- Handgranaten nicht vergessen.
- Dauernd in Bewegung bleiben.
- Munition ist knapp.

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Gunship!

■ **Hersteller:** Microprose/Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.) ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/266, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16 MB-Direct3D-Karte ■ **www.gunship.com**

GOLD PLAYER PC PLAYER

Nach neun Jahren kommt wieder ein Gunship-Titel in die Läden – und verweist alle anderen Helikopter-Simulationen auf die hinteren Ränge.



Zur Jagd auf Panzer eignet sich der AH-64 besonders gut.



Zack, da hat's den Hubschrauber erwischt! Die Explosionen sind nicht von schlechten Eltern, und das rote Quadrat rechts oben zeigt schon den nächsten feindlichen Helikopter. (1280x1024, alle Bilder Direct3D)

FAKTEN

- 4 steuerbare Hubschrauber
- 114 verschiedene Fahr- und Flugzeuge
- 5 Fluggebiete
- 5 Kampagnen
- Sehr variabler Realitätsgrad
- Lässt sich mit »Tank Platoon!« verbinden

Tataa! Wir haben einen neuen Simulations-König! Microprose setzt sich ohne Probleme an die Spitze des Hubschrauber-Genres und zeigt, was möglich ist.

»Gunship!« bietet sowohl Action- wie Simulations-Elemente und kombiniert beides mit sehr hohem Detailreichtum und schicker Grafik.

Ich seh' den Wald vor lauter Bäumen nicht

Die Darstellung zeigt unübersehbare Ähnlichkeiten zu »M1 Tank Platoon 2« – kein Wunder, denn hier saß das gleiche Team an der Arbeit. Alle Objekte wie Panzer, Autos und Helikopter glänzen mit zig Details, etwa den Befestigungen des Rotors oder den Linsen der Sensoren. Aber auch die Landschaft weist Hügel und Täler auf, Straßen, Felder und: Bäume. Wie bei M1 Tank Platoon 2 bestehen diese aus zweidimensionalen Bitmaps, die ineinander verschachtelt wurden. Nur sind es diesmal so viele, dass man mit Fug und Recht von Wäldern sprechen kann. Die Dichte schwankt, weswegen Sie Lichtungen zum Verstecken benutzen können, doch Vorsicht: manchmal verbergen sich dort aber auch



Uuups, da kollidieren wohl gerade zwei Mil Mi-8-Transporter. Ob die gerade abgefeuerte Rakete wohl was damit zu tun hat? Beachten Sie den dichten Wald im Hintergrund. (1280x1024)

Panzer. Unterschiedliche Wetterbedingungen finden Sie ebenfalls, etwa sehr tiefe Wolken, Regen oder Dunst, welche die Sicht behindern.

Wo geht's denn hin?

Über fünf unterschiedliche Missionsgebiete, die alle in Osteuropa liegen, scheuchen Sie die Entwickler. So führen die Einsätze nach Polen, in die Slowakei oder die Ukraine. Außer bei der Schnellstart-Option gehen Sie per Menüpunkt »Einzelschlacht« in vorgefertigte Missionen, die Sie editieren dürfen. Mit dem »Battle Builder« basteln Sie zudem eigene Aufträge.

Steht Ihnen der Sinn nach Kampagnen? Gunship! bietet Ihnen gleich fünf an; zwei auf Seiten der Amerikaner und jeweils eine für Engländer, Russen und Deutsche. Dabei steigen Sie in ein zur jeweiligen Nationalität passendes Fluggerät ein – siehe auch Kasten »Die Hubschrauber«. Die Feldzüge verlaufen nicht im strengen Sinne dynamisch – die Ziele sind fest vorgegeben, erfüllen Sie diese nicht, müssen Sie noch mal antreten. Sie beeinflussen aber dennoch den Kampagnenverlauf, denn Verluste auf beiden Seiten machen sich bemerkbar, außerdem teilen Sie die Piloten und Bordschützen Ihrer Staffel ein. Sterben zu viele Ihrer Männer oder gehen eine Menge Helikopter zu Bruch, verlieren Sie den Feldzug.

»Kein Zweifel: Das Genre hat eine neue Referenz.«

Standpunkt

JOCHEN RIST

Ja, Gunship! ist ein realistisches und zugleich Adrenalin treibendes Spiel. Sowohl Actionpiloten als auch Simulationsfetischisten werden eine Menge Spaß damit haben. Man muss es einfach selbst spielen, um zu verstehen, wie ich von den spannenden Versteckspielen zwischen den Bäumen, den belebten Schlachtfeldern und dynamischen Kampagnen schwärme. Langweilig wird einem nie, denn es gibt an allen Ecken und Enden etwas zu tun. Und wer sich im Action-Modus sattgespielt hat, der schraubt den Realitätsgrad einfach ein Stück nach oben. Und doch fehlt etwas: Wer sich vor ein paar Jahren die Grafik aus echten Flugsimulatoren angeschaut hat, der träumt bestimmt von einem Spiel wie diesem. Mit heutiger Hardware hätte man aber aus Gunship! sogar noch mehr zaubern können. Doch das ist zweitrangig. Es zählt der Spielspaß und der wird mit dem Erscheinen von Tank Platoon! noch gesteigert.

PRO & CONTRA

- (+) Für Actionpiloten und FluSi-Profis geeignet
- (+) Dynamische Kampagnen
- (+) Wuselnde Schlachtfelder
- (–) Grafik könnte besser sein

Im Cockpit

Egal, welchen Hubschrauber Sie fliegen, immer nehmen Sie die Bordkanone und einen Vorrat an Raketen mit. Letzteren stellen Sie selbst zusammen; gelenkte und starre Geschosse liegen im Arsenal. Von beiden gibt es eine größere Auswahl, besonders die ungelenkten M261-Raketen nehmen Sie in Varianten gegen leicht gepanzerte Ziele, in einer gemischten Zusammenstellung von Submunitionen oder für Rauchwände mit. Eine Version mit vielen kleinen Metallsplittern erweist sich als besonders wirksam gegen Infanteristen. Und werden Ihnen die Gegner zu viel, ordnen Sie Artillerieschläge an oder rufen ein paar A-10-Flieger zu Hilfe.

Zur besseren Übersicht schalten Sie das Cockpit auf »durchsichtig«, wodurch die Konturen sowie die Anzeigen erhalten bleiben, Sie aber trotzdem alles erkennen können. Auf Wunsch fliegen Sie als Co-Pilot und kümmern sich nur um die →



Death from above! Diesen Lieblingsspruch aller Hubschrauberpiloten bekommen diese Schützenpanzer zu spüren. Achten Sie auf die einzelnen Soldaten. (1600x1200)

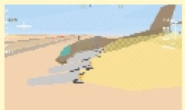


Mit dem Tiger verstecken wir uns zwischen den Häusern dieser riesigen Stadt. (1280x1024)

DAS GUNSHIP IM LAUFE DER ZEIT



Gunship
1986 hatte Micropro-se sich schon einen guten Ruf als Hersteller militärischer Simulationen erworben. Der wurde durch Gunship gefestigt, dem ersten ernst zu nehmenden Helikopter-Titel.



Gunship 2000
Auch Gunship 2000 konnte mit einer echten Innovation aufwarten: Erstmals hatte eine Flugsimulation Team-Management, konnten Sie eine komplette Staffel kommandieren.



Gunship!
Neun Jahre nach dem zweiten Teil setzt sich das »M1 Tank Platoon 2«-Team wieder an die Spitze. Gunship! ist der beste momentan erhältliche Hubschrauber-Titel.

Gunship!

DIE HUB-SCHRAUBER

Vier verschiedene Drehflügler steuern Sie hier. Werfen wir doch mal einen kleinen Blick auf die Metallmonster.



AH-64D Apache
Der eigentliche Star dieser Simulation. Schwer bewaffnet, gut gepanzert und wendig.



WAH-64D Apache
Die britische Variante des Apache ist leichter und hat schmalere Flügel. Sie unterscheidet sich ungeachtet ähnlicher Motorenstärken in den Flugleistungen nicht vom US-Bruder.



UHT-2 Tiger
Die deutsche Panzerabwehr-Version des Eurocopters. Schlechter bewaffnet und gepanzert als der Apache, aber trotz geringerer Leistung sichtlich wendiger.



Mi-28N Havoc
Die russische Antwort auf den Apache. Deutlich größer und schwerer, steigt aber wesentlich schneller, wenngleich die Triebwerke nur geringfügig stärker sind.



Zu spät! Unsere M1 wurden von russischen Helikoptern zerstört! (1600x1200)

→Waffen oder Sie überlassen als Pilot dem Schützen diesen Job. Natürlich dürfen Sie auch, wenn Sie wollen, beides gleichzeitig vom Pilotensitz aus machen.

Realismus pur?

Wer eine anspruchsvolle Simulation sucht, findet diese hier. Wenn Sie wollen, schlagen Sie sich mit allen Effekten und Kräften herum, die auf einen Hubschrauber so einwirken. Das ist zwar komplizierter als das vereinfachte Flugmodell, ermöglicht aber eine Menge verschiedener Manöver. Die Waffen lassen sich ebenfalls hier wie in der Realität nicht so einfach bedienen, etwa wenn Sie ein Ziel erst mit dem Laser markieren müssen.

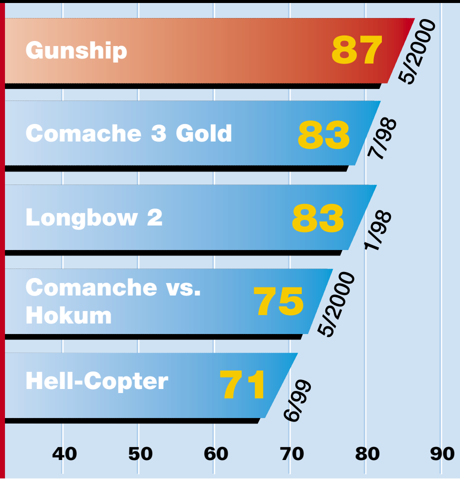
Wer aber nur herumballern möchte, kann dies ebenfalls tun. Mit übertriebenen Explosionseffekten schießen Sie auch mit leichten Raketen schwergepanzerte T-90 ab, halten die Höhe automatisch, egal wie weit Sie die Nase nach vorn drücken und dürfen sogar den Modus »unverwundbar« einschalten. Das alles kombinieren Sie nach eigenem Gusto, weswegen der Schwierigkeitsgrad höchst variabel und anpassbar wird.

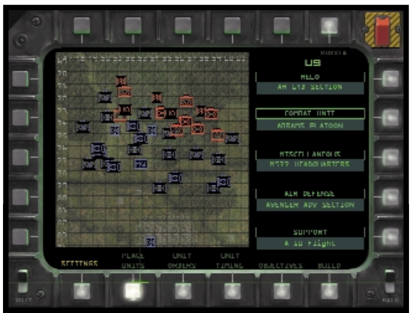


Radargesteuerte Hellfires lassen sich auch ohne direkte Sicht abfeuern. (1280x1024)

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Sowohl im Action- als auch im Simulationsbereich liegt Gunship! vorn: Missions-Design und Detailreichtum setzen das Microprose-Produkt an die Spitze. Comanche 3 Gold überzeugt immer noch im Action-Bereich, sieht aber wegen der mittlerweile veralteten Voxel-Grafik nicht so hübsch aus. Longbow 2 muss ebenfalls in der Rubrik Grafik Federn lassen, hat aber die schönste dynamische Kampagne. Nur für Hardcore-Simulanten eignet sich wegen des hohen Schwierigkeitsgrads Comanche vs Hokum, während Hell-Copter eine nette, aber heftige Ballerei für zwischendurch ist.





Mit dem Battle Builder basteln Sie ratzfatz eine eigene Mission.

Der Beste seiner Klasse

All diese Kleinigkeiten summieren sich zu einem eindrucksvollen Spielerlebnis. Spannung und Adrenalinstöße wechseln sich ab mit überlegtem Herumwedeln zwischen Bäumen und Häusern. Ein extrem motivierendes und dazu interessantes Programm, das auch Leute fesseln sollte, die Simulationen stinklangweilig finden.

Leider scheint Hasbro neben der dieses Jahr herauskommenden Panzerspiel »Tank Platoon!« und der Bombersimulation »B-17 2: The Mighty Eighth« keine weiteren Simulationen mehr herausbringen zu wollen. Das wäre schade, denn es würde bedeuten, dass es kein »Gunship 4« (oder »Gunship! 2« oder wie auch immer) mehr geben wird. Zumindest werden Sie Gunship! mit »Tank Platoon!« verbinden können, was sicherlich im Netz sehr witzig wird. **(mash)**

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Darauf habe ich gewartet! Endlich mal wieder nach Longbow 2 eine Hubschrauber-Simulation, die richtig Spaß macht! Dank des stark variablen Schwierigkeitsgrads fliegt es sich einmal fast wie ein Actionspiel. Stellen Sie aber den Realitäts-Level nach oben, werden unter dem Rotor Luftkissen bei niedrigen Geschwindigkeiten simuliert, können Sie alle Arten von Manövern durchführen und wird das Abschießen der bösen Jungs gar nicht mehr so einfach. Und dann erst das Gelände! Da stehen Farmen herum – und Wälder! Es gibt Wälder! Zwar nicht aus einzelnen Bäumen, aber verschachtelten Bitmaps, welche die gleiche Funktion erfüllen. Besser ist es zurzeit nicht möglich. Allenfalls die Menüs und Zwischensequenzen könnten hübscher sein.
Egal, was Sie vorher geflogen sind – Gunship! ist ein Garant für Begeisterung. Kein Zweifel: Das Genre hat eine neue Referenz.

PRO & CONTRA

- Grandiose Simulation
- Gut dargestellte Wälder
- Hoher Detailgrad
- Menüs etwas lieblos

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	90
Steuerung	90
Multiplayer	80
SPIELSPASS	87

Flipper-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

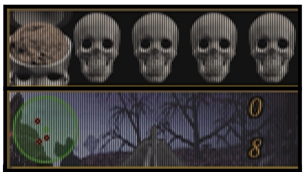
Slamtilt Resurrection

■ **Hersteller:** Ganymede Technologies/Brightstar Entertainment ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 8 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM ■ **www.ganymede.com.pl**



Die Karibik der Piraten sieht in der Auflösung 1600 mal 1200 Pixel noch mal so schön aus.

Ein Garant für gut spielbare Computer-Flipper war schon zu seligen Amiga-Tagen die Firma 21st Century. Mittlerweile stellt die »Pro Pinball«-Reihe die Referenz dar. Trotzdem legt Entwickler Ganymede einen schönen Nachfolger für »Slamtilt« von 21st Century vor. Sie wählen zwischen zwei Tischen mit zwei, beziehungsweise drei Flippern, die sich in vielen Beziehungen ändern lassen – die Größe der Schläger oder die Tischneigung lassen sich beispielsweise einstellen. Pro Pinball bietet da aber noch ein paar Parameter mehr. Kleine Bonusspielchen in der Anzeige, wie »In welchem Schädel steckt das Gehirn?« oder »Unser Piratenschiff weicht üblen Felsen aus«, bilden hier das Salz in der Suppe. Und bis zu acht Mitspieler flippern hintereinander an einem Rechner.



Kleine Bonusspielchen in der Anzeige gehören zu jedem guten Flipper.

Die Physik der Kugel wie auch das Tischlayout machen einen durchdachten Eindruck, so dass Flipperfreunde gewiss ihre Freude an diesem Spiel haben werden. **(mash)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 68

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Beide Tische haben lustige Themen – Piraten und einen Dämon – die gut umgesetzt sind; schön wäre es, wenn man noch ein paar zusätzliche Features implementiert hätte. Die Ballphysik lässt die Kugel akkurat über die Spielfläche ... kugeln, und selbst in hohen Auflösungen läuft die hübsche Grafik flüssig. Und dank des stark variablen Schwierigkeitsgrads wendet sich Slamtilt sowohl an wenig bewanderte Spieler wie auch an Profis.

PRO & CONTRA
- Gute Ballphysik
- Schöne Tische, ...
- ... aber etwas einfallsarm

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Civilization Call to Power



DVD-VERSION

■ **Hersteller:** Activision ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.1 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166 (32 MByte RAM, MPEG 2-Hardware-Decoder) oder: Pentium 2/333 (32 MByte RAM und MPEG 2-Software-Decoder) ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/400 64 MByte Ram, MPEG 2-Hardware-Decoder ■ **www.calltopower.com**

Zwecks Überbrückung der Wartezeit auf »Call to Power 2« kommt eine leicht aufgemotzte DVD-Version der Wirtschaftssimulation.



Eine der 300 Designstudien.

Das variantenreiche Basisspiel rund um den Aufbau einer weltumspannenden Kultur blieb unverändert. Nur die Akustik wurde verbessert, sie ertönt in Dolby-Digital-Qualität und bietet zwei neue Liedchen. Außerdem hat Activision über 300 Designstudien auf den Silberling gepackt.

Wenn Sie zudem einen Hardware-basierten MPEG-2-Decoders besitzen, gibt's die Zwischenfilmchen in kristallklarer Qualität mit einem Software-Decoder schauen die Videos natürlich etwas verwaschener aus. Unter dem Strich ist dies sicherlich die umfassendste und damit auch beste Version der sucherregenden Aufbausimulation, einen Zweitkauf rechtfertigen die für DVD-Verhältnisse eher mickrigen Dreingaben allerdings bei weitem nicht. **(md)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 85

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Tzar

■ **Hersteller:** Infinite Loop/Take 2 Interactive ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM ■ **www.take2.de**

Stellen Sie sich vor, Ihnen erzählt jemand, Sie seien königlicher Abstammung und müssen Ihrem Land wieder Recht und Ordnung zurückbringen. Wie würden Sie sich dann fühlen?



So ist's richtig: Wenn Sie viele Güter produzieren, haben Sie im Nu eine kräftige Armee zusammen. (alle Bilder 1024x768)

FAKTEN

- 25 Missionen
- 3 verschiedene Völker
- Unterschiedliche Wetterverhältnisse
- Truppen gewinnen Kampferfahrung

Der junge Bauernsohn Sartor wird eines Tages mit der Nachricht konfrontiert, adligen Geblüts zu sein, und urplötzlich vom einfachen Rübenpflanzer zum Kommandanten einer Rebellion befördert. Das macht sich natürlich gut im Lebenslauf, ist aber eventuell schlecht für die Gesundheit.

Aber keine Bange. Vor das große Abenteuer haben die Designer erstmals ein Tutorial gesetzt. Mit dem schult das Programm selbst ungeübte Strategie-Laien. Und in »Tzar« zurechtzukommen ist nicht besonders schwer, orientiert sich das Spiel fast haargenau an Vorbildern wie »Age of Empires«. Wenn Sie nicht die Kampagne spielen wollen, haben Sie die Wahl zwischen drei Völkern, nämlich Europäer, Asiaten und Araber. Jede Gruppe hat so ihre Vor- und Nachteile. Zum Beispiel kostet die »Produktion« eines Asiaten im Hauptquartier nur 40 anstatt 50 Nahrungseinheiten. Die Europäer sind hingegen gute Tüftler und in der Lage, Katapulte zu bauen, die sich zwar träge steuern, dafür aber erheblichen Schaden anrichten. Die Araber schicken dafür gefährliche »Dschihad-Krieger« ins Rennen.

»Ähnlichkeiten mit Age of Empires sind ziemlich verblüffend.«



In der Kampagne locken Sie den Feind in einen Hinterhalt.



Die Asiaten vermehren sich viel kostengünstiger.

Bewährte Ideen

Wer schon mal einen Echtzeit-Strategie-Titel gespielt hat, wird sich ohne Probleme zurechtfinden. Die einfachen Bauern legen auf Ihren Befehl hin Felder an, fällen Bäume oder errichten Gebäude. In Kasernen erschaffen Sie, die nötigen Rohstoffe vorausgesetzt, Soldaten. Andere Häuser dienen zur Erforschung neuer Technologien. So entwickelt die Schmiede nach einer kleinen Ressourcenspende etwa Brustpanzer für Ihre Truppen. Ein Bauernhof verbessert zum Beispiel die Viehhaltung oder die Effizienz Ihrer Felder. Im Hafen lassen sich Fischerboote oder Kriegsschiffe auf Kiel legen und natürlich auch verbessern. Sie sollten sich jedoch nicht allzu sehr auf den Ausbau Ihrer florierenden Wirtschaft konzentrieren, denn der Feind ist sehr schnell darauf aus, Ihr kleines Reich dem Erdboden gleich zu machen.

Der Sturz des Bösen

Ein wenig interessanter ist da schon die Kampagne. Die Hauptfigur ist der oben erwähnte Bauernjunge



Bei Regen verübt der Feind einen Überraschungsangriff.



Der Computergegner greift schon nach kurzer Zeit Ihr Dorf an. Rüsten Sie so schnell wie möglich auf.

Sartor. Ein Zauberer erzählt ihm, er wäre ein direkter Nachfolger des früheren Herrschers über das Königreich und stellt Sie kurzerhand einer kecken Rebellentruppe vor. Unterbrochen von Dialogen in Textkästen, machen Sie sich mit Ihren neuen Schergen daran, die bösen Machthaber zu stürzen. In mehreren Missionen müssen Sie beispielsweise die feindlichen Truppen in einen Hinterhalt locken oder wichtige Personen eskortieren. Dabei sollte die Hauptfigur natürlich nie das Zeitliche segnen.

Zwar ist Tzar nicht die perfekte Augenweide, aber den flüssig animierten Bürgern bei der Arbeit zuzusehen ist mitunter ganz angenehm. Wettereffekte wie starke Bewölkung und Regen bereiten den Soldaten bei ihren Angriffen gelegentlich Schwierigkeiten. Die biederen Landschaften sind jedoch ziemlich eintönig gestaltet und bieten auf Dauer zu wenig Abwechslung. **(dk)**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	60
Steuerung	70
Multiplayer	70

SPIELSPASS 70

Standpunkt

DAMIAN KNAUS

Egal, ob Asiaten, Araber oder Europäer. Das alles gab es doch schon mal. Tatsächlich sind die Ähnlichkeiten mit Age of Empires ziemlich verblüffend. Das macht ein Spiel natürlich nicht unbedingt schlecht, aber wenn dann die Umsetzung eher mäßig ist, helfen halt auch gute Konzepte nicht sehr viel. So greifen die Gegner viel zu schnell an und scheinen außerdem bei der Güterproduktion zeitliche Vorteile zu haben. Die Kampagne in Form einer kleinen Geschichte zu erzählen ist sicherlich eine nette Idee. Allzu viel Abwechslung dürfen Sie bei den Missionen aber nicht erwarten.

PRO & CONTRA

- ⊕ Schnell zugängliches Strategiespiel
- ⊖ Spielprinzip lustlos übernommen
- ⊖ Sprunghafte Animationsübergänge

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Tiger Woods PGA Tour 2000

■ **Hersteller:** EA Sports ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch geplant) ■ **Multiplayer:** bis 4 (an einem Rechner, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide, OpenGL ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM (64 MByte für den Editor) ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/450, 128 MByte RAM ■ **www.easports.com**



Der Bildaufbau ist schnell, aber vor dem Schlag gibt es eine Verzögerung. (Glide)

Seinen guten Namen setzt der Profi-Golfer Tiger Woods hier nicht aufs Spiel, denn er wirbt für eine zwar unspektakuläre, aber stocksolide Golf-Simulation, die selbst auf einem Pentium/300 das Bild recht flott aufbaut.

Bevor Sie sich für einen der zwölf Spiel-Modi (Training, Einzel- und Multi-Turnier ...) entscheiden, wählen Sie einen der 15 editierbaren Golf-Cracks und picken sich maximal drei Konkurrenten, sowie einen der acht Golfkurse heraus. Auf dem Grün haben Sie erneut die Wahl, diesmal zwischen zwei Schlagtechniken: Wir empfehlen die bewährte »Stopp den schnell ablaufenden Energiekreis«-Methode, denn die ungenaue Alternative dazu wäre, mit der Maus in Echtzeit über das Pad zu rutschen, um so den Ball abzufeuern.

Verglichen mit dem gleichnamigen Vorgänger wurde die Ballphysik etwas verbessert, zudem dürfen Sie nun den Drall des Schlages mittels Anklickpfeilen sehr genau einstellen. Erfreulicherweise lassen sich sowohl die »PGA Tour Collection« als auch Amateur-Löcher aus dem Internet in den Tiger einspeisen – sofern Sie nicht mit dem ultrakomplexen Editor eigene Grünflächen ins Leben rufen wollen. **(md)**



Als Einputt-Hilfe erweist sich das frei zoombare Gefälle-Fenster. (Glide)

PC PLAYER WERTUNG

SPIELSPASS 75

Standpunkt

MANFRED DUY

Ballphysik, Bildaufbau, Bedienbarkeit – alles tadellos. Auch das exzellente Kurs-Design sowie der Editor erfreuen den passionierten Golfer. Auf den Klassenprimus Links hat der Tiger dennoch ein paar Schläge Rückstand. So wirkt zwar das Grün recht adrett, die umliegende Fauna sowie das schweigsame Publikum jedoch ziemlich verwaschen. Außerdem wurden die Schwierigkeitsgrade nicht gerade gut abgestuft. Besonders das Einputten ist stets gleich schwierig – nicht zuletzt deshalb, weil das über den Rasen gespannte Gitternetz viel zu grobmaschig ist, um das Gefälle präzise abschätzen zu können.

PRO & CONTRA

- ⊕ Kurs-Editor
- ⊕ Acht Golfplätze
- ⊖ Unspektakulär

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Star Trek: Armada



Captain Picard greift ein.

■ **Hersteller:** Activision ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/266, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/400, 64MByte RAM, 3D-Karte ■ **www. activision.de**

Ein Weltraum-Strategiespiel ohne Orientierungsprobleme, das zudem Basenbau mit Star-Trek-Flair kombiniert – ein Traum nicht nur für Trekker. Auch für Romulaner, Klingonen und Borg geeignet.



Wer mag, kann auch die echte 3D-Ansicht nutzen und auch dort die ansehnlichen Effekte bewundern. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

FAKTEN

- 4 Kampagnen
- 4 spielbare Rassen
- Insgesamt 20 Missionen
- 28 Solo- und Mehrspielerkarten
- Forschung
- Rund 30 Raumschifftypen
- Star-Trek-Lizenz
- Echtes 3D möglich, aber nicht notwendig

Der Weltraum ist eine Scheibe und die Enterprise baut man in wenigen Stunden. Auf diese Formel könnten Spötter »Star Trek: Armada« reduzieren. Die Kritik verstummt jedoch spätestens dann, wenn die ersten Borgattacken erfolgreich abgewehrt wurden.

Denn: Die Entwickler haben bei diesem Titel verdammt viel richtig gemacht und viele typische Fehler vermieden. Das fängt schon mit der Hintergrundgeschichte, angesiedelt im »Next Generation«-Universum, und deren Präsentation an: Einsatzbesprechungen und etliche kurze Zwischensequenzen sind zwar nicht aufwändig gemacht, vermitteln jedoch ein intensives Star-Trek-Erlebnis – nicht zuletzt dank der Original-Synchronstimmen, insbesondere von Captain Picard und Lieutenant Worf.

Zudem darf der Spieler in den vier Kampagnen nacheinander in die Rolle der Föderation, der Klingonen, der Romulaner und der Borg schlüpfen. Und obwohl die Schlachten im Weltall ausgetragen werden, kommen auch Spieler ohne speziell geschulten Orientierungssinn mühelos zurecht.

Der Weltraum als Scheibe

Die Füchse von Activision haben nämlich schlicht darauf verzichtet, sämtliche Richtungen, also auch oben und unten, einzubauen – stattdessen manövrieren alle Raumschiffe auf einer Ebene herum, so als wenn die Gefechte auf Hoher See ausgetragen würden. Dieser Kniff ist zwar nicht besonders realistisch, kommt jedoch der Spielbarkeit zugute. Gleiches trifft auf die 3D-Präsentation zu. Genau genommen ist Armada ein dreidimensionales Echtzeit-Spiel, denn wer will, kann die Karte in alle Richtungen drehen und schwenken. Dabei liegt die Betonung auf »wer will«, denn dem Durchschnittsspieler wird die Existenz dieser 3D-Funktionen wohl gar nicht auffallen – der voreingestellte Blickwinkel ist bereits optimal eingestellt und braucht im gesam-

»Wie Gefechte auf Hoher See.«



Kurze Zwischensequenzen sorgen für Atmosphäre.



1 Eintreffende Lagemeldung
2 Dilithiumvorrat
3 Verfügbare Crewmitglieder
4 Offiziere/ Offizierslimit
5 Raumstation
6 Übersichtskarte
7 Spezialwaffen
8 Zustand des gewählten Raumschiffs
9 Außenteam beamen
10 Wichtige Ereignisse anderswo
11 Kommunikation (Mehrspieler-Modus)
12 Spiel verlassen/Speichern/Optionen
13 Bewegen 14 Angreifen
15 Anhalten 16 Zur Reparatur
17 Weitere Schiffsbefehle
18 Pausieren/Angriff beenden

ten Spiel nicht verändert zu werden. Somit spielt sich dieses Weltraum-Drama im Prinzip wie ein traditionell-isometrisches Strategiespiel. Auch an anderen klassischen Elementen hat man festgehalten – besonders der Basenbau und die Produktion dürfte viele konservative Spielerherzen erfreuen.

Dilithium für den Sieg

In der Tat kommt der funktionierenden Rohstoffversorgung und der reibungslosen Produktion eine Schlüsselfunktion bei den meisten Aufträgen zu. Zwar gibt es auch Einsätze, bei denen Sie einzelne Raumschiffe durch den Sektor navigieren müssen, doch meist besteht die Notwendigkeit für einen Ausbau des Stützpunktes. Sie starten mit einer Basisstation, die nur Konstruktionsschiffe und Frachter zusammensetzten kann. Konstruktionsschiffe wiederum errichten die anderen unbeweglichen Strukturen wie Abwehrgeschütze, Sensoren oder die wichtigen Minenstationen. Frachter entziehen Dilithium-Monden wertvolle Dilithium-Kristalle, welche die Grundlage zur Produktion sämtlicher Einheiten und Strukturen bilden. Dieser Rohstoff wird in Minenstationen weiterverarbeitet. Auf Werften entstehen neue Kampfraumschiffe – welche genau hängt von dem Forschungsstand ab, der durch den Bau von Forschungsstationen vorangetrieben wird. Jede Rasse kommt so zu unterschiedlichen Spezialwaffen und Technologien, die im Kampf taktisch genutzt werden sollten. Die Borg dürfen sogar »Transwarp«-Tore erstellen, durch die Schiffe rasch an einen anderen Ort transportiert werden können. Zwar ist es sicher nicht besonders authentisch, zu erleben, in welcher Windeseile hier die Raumschiffe für den nächsten Angriff zusammengebastelt werden, doch so funktioniert Einheiten-Produktion in diesem Genre bislang nun einmal.

Warbirds im Nebel

In den Schlachten werden die Schüsse der eingesetzten Waffen und die durch sie verursachten Schäden →



Nebel haben Einfluss auf die Schiffssysteme, Asteroidenfelder blockieren den Weg.

Star Trek: Armada

VIER KAMPAGNEN, VIER RASSEN



Vereinigte Föderation der Planeten: Sozusagen die moralischen Saubermänner des Alpha-Quadranten. Ihre 150 recht unterschiedlichen Mitglieder werden von San Francisco aus regiert.



Klingonisches Reich: Dank aggressivem Verhaltens, Stolz und Furchtlosigkeit haben die Klingonen ein beachtliches Reich erobert. Sie stehen am Rande des Bürgerkriegs.



Romulanisches Imperium: Dieses Volk stammt zwar von den Vulkaniern ab, ist jedoch sehr leidenschaftlich und kämpfte bereits sowohl mit der Föderation, als auch mit den Klingonen.



Das Borg-Kollektiv: Eine völlig ungewöhnliche, bedrohliche Spezies mit Expansionsdrang, Angehörige verschiedener Rassen werden assimiliert und dem gemeinsamen Bewusstsein einverleibt.

→ (sowie das Aufblitzen der Deflektorenschilde) farbenfroh und nah am Serien-Vorbild dargestellt. Beschädigte Schiffe lassen sich zwecks Reparatur mit einem einfachen Kommando automatisch zur nächstgelegenen Werft zurückbeordern. Tarnvorrichtungen, die zahlreichen anderen individuellen Technologien und Spezialwaffen jeder Seite sowie jeweils neun Schiffstypen sorgen für Abwechslung im Spielverlauf. Zudem kommt es zu Begegnungen mit den Ferengi und dem Dominion. Verschiedenartige Weltraum-Nebel, die je nach Typ dem Schiff oder seiner Besatzung schaden, die Schilde wieder aufbauen, sämtliche Waffensysteme deaktivieren oder die Schiffe abbremsen, können taktisch genutzt werden.

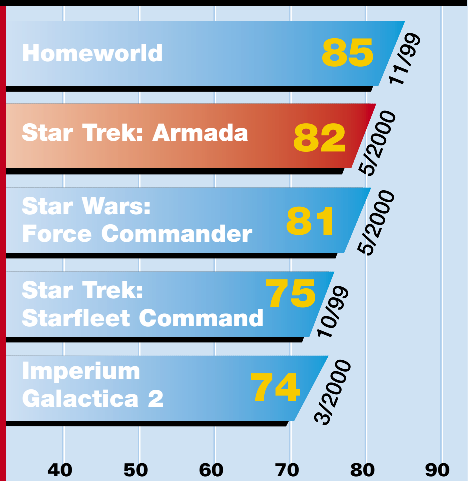


Ein klingonischer Stützpunkt in der 3D-Ansicht.

Sich bewegende oder feste Asteroidengürtel blockieren die Passage, Schwarze Löcher saugen antriebslose Fahrzeuge ein, Wurmlöcher befördern Kampfraumer zu anderen Stellen der Karte und Planeten liefern der nächstgelegenen Sternenbasis Nachschub an Personal.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Nach wie vor steht Homeworld bei Echtzeit-Weltraumkämpfen ganz oben auf dem Siegertreppchen und punktet durch opulente 3D-Schlachten. Bei Star Trek: Armada ist der Weltraum zwar flach, doch bislang existiert kein besseres Star-Trek-Strategiespiel. Kurz dahinter liegt der Force Commander, der mit Präsentationsproblemen zu kämpfen hat, doch durch Atmosphäre in die Oberliga vorstößt. Star Trek: Starfleet Command ist auf taktischer Ebene angesiedelt – sie kommandieren maximal drei Schiffe Wer gern Planetensysteme besiedelt, der sollte sich Imperium Galactica 2 ansehen.



Im Unterschied zu anderen Spielern ist gerade die Besatzung eines Schiffes wichtig – je größer diese ist, desto effektiver kann der Raumer eingesetzt werden. Zudem lassen sich Außenteams an Bord anderer

»Beamen Sie Enterkommandos zum Gegner.«

Raumschiffe und Strukturen beamen. Eigene Kampfschiffe ohne Crew werden dadurch wieder funktionsfähig, angeschlagene Einheiten des Gegners mit ausgefallenen Schilden lassen sich entern und, sobald die feindliche Besatzung ausgeschaltet ist, übernehmen.

Die intelligente Anordnung der Befehle und Bau-Menüs erleichtert den Einstieg – vorhanden sind alle gängigen Echtzeit-Kommandos bis hin zur Einstellung des Verhaltens der Einheiten. Nur die Zuordnung von rechtem und linkem Mausklick



Die Enterprise verteidigt sich gegen einen Borg-Angriff.

ist verwirrend. Eine Stärke von Star Trek: Armada sind zweifellos die 28 Mehrspielerkarten, auf denen bis zu acht Personen gegeneinander antreten, Allianzen schmieden und Rohstoffe austauschen dürfen. Diese bemerkenswert gut gestalteten Karten werden auch Solospieler nutzen, die sich schon erfolgreich an den insgesamt 20 Missionen der vier Kampagnen versucht haben. **(tw)**

Standpunkt

THOMAS WERNER

Sicherlich gäbe es Einwände, mit denen man diesen Titel angreifenkönnte: Die rasche Produktion von riesigen Raumschiffen ist genauso unglaubwürdig wie der zweidimensionale Weltraum. Dennoch gehört Armada zu den besten Echtzeit-Strategiespielen der letzten zwölf Monate. Es ist erstaunlich, wie ansehnlich die Missions-Designer unterschiedliche Nebel, Asteroidenfelder und rohstoffreiche Monde zu herausfordernden Einsätzen zusammengestellt haben. Das Spiel ist ansehnlich durchgestylt – im Gegensatz zum Konkurrenten Force Commander – und wird dank origineller Elemente, wie dem Beamen von Besatzungen, nicht nur eingefleischten Trekkern zusagen. Klar, mehr Missionen hätten es sein dürfen, aber der ausgezeichnete, auch für Solo-Gefechte einstellbare Mehrspieler-Modus bietet Spielspaß auch jenseits der Kampagnen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Überzeugendes Missions-Design
- ⊕ Ausgezeichneter Mehrspieler-Modus
- ⊕ Star-Trek-Flair
- ⊖ Der Weltraum ist eine Scheibe

PC PLAYER WERTUNG

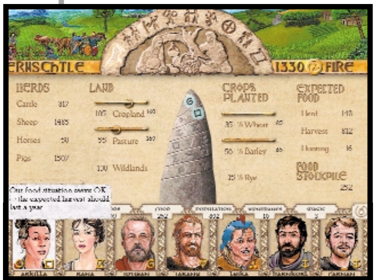
Grafik	70
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	70
Multiplayer	90

SPIELSPASS 82

Wirtschafts-Strategie für Fortgeschrittene

King of Dragon Pass

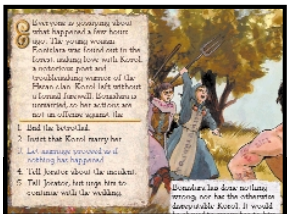
■ **Hersteller:** Sharp ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.1 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98, Mac (Hybrid-CD) ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.a-sharp.com**



Sieben (austauschbare) Berater geben bei sämtlichen Aktionen nur allzu gern ihren Senf dazu.

Hoffentlich mögen Sie Multiple-Choice-Tests, denn bei diesem Mischmasch aus Strategie, Wirtschaft, Rollenspiel und Fantasy-Ad-venture bekriegen Sie vornehmlich eine Anklicksatz-Lawine.

Als Gottvater eines archaischen Volksstammes erobern Sie im Rundentakt das magische Fantasyreich Glorantha und schultern dafür mehrere Aufgaben. Zum einen sorgen Sie durch die Verteilung von Nahrungsmitteln für das Wachstum von Moral, Finanzen und Bevölkerung. Zum anderen treten Sie in diplomatischen Kontakt mit über 20 konkurrierenden Clans, halten Ihre Stammes-Götter mit Spenden bei Laune und bauen eine Armee auf, um zahllose Invasionen (per Anklicksatz!) abzuschmettern. Trotz der vielfältigen Tätigkeiten und etlichen Zufallsereignissen kommt Null Spiellaune auf, denn geboten werden nur mäßig gemalte Standbilder und Ihre Tätigkeit beschränkt sich darauf, Ressourcen per Mausklick und Schieberegler zu verwalten, sowie sich durch ein endloses Gestrüpp von Multiple-Choice-Sätzen zu wühlen. Die nicht im öffentlichen Handel erhältliche Leseflut erhalten Sie für 85 Märker direkt vom Vertreiber Pegasus Spiele (Tel.: 06031-72170). **(md)**



Wie würden Sie diesen tollen Fall entscheiden?

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 39

Standpunkt

MANFRED DUY

Lähmend langsam geladene Standbilder in dieser lausigen Qualität konnte bereits der C-64 vorweisen. Zudem trauere ich meiner Schulzeit nicht gerade hinterher, daher törnen mich die ermüdenden Anklicksätze auch nicht gerade an. Positiv fällt bei der überkompliziert bedienbaren Einschlafhilfe allenfalls auf, daß bei jedem Start eine neue Storyline geboten wird. Aber ich kann mir sowieso nicht vorstellen, dass jemand den Doppelfehler begeht, sich in den mit Flötengedudel unterlegten Digital-Roman auch noch ein zweites Mal reinzulesen.

PRO & CONTRA

- ⊕ **Englischunterricht für Leseratten**
- ⊖ **Schnarchöde und kompliziert**
- ⊖ **Deutlich Überteuert**

Adventure für Schnarchnasen

Vikings

■ **Hersteller:** France Telecom Multimedia/Cryo ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** - ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **www.ftmultimedia.com**



Hjalmar ist wegen Mordes angeklagt und muss sich vor dem Thing – einer multifunktionalen Ratsversammlung – rechtfertigen.

Hjalmar ist ein Wikinger von echtem Schrot und Korn. Deshalb zögert er auch nicht, einen Schamanen für seinen kranken Vater kommen zu lassen und eine niedergebrannte Siedlung auf Island wieder aufzubauen.

Anschließend folgt er den Spuren der Brandschatzer nach Grönland und rettet überhaupt die aus den Fugen geratende Welt des Jahres 1000 A.D. vor mystischen Unholden.

Als Roman oder Film hätte das interessant werden können, als EU-gefördertes Abenteuer mit pädagogischem Anspruch wurde es eine Einschlafhilfe ersten Ranges. Das Gameplay erschöpft sich in der Regel darin, verrauschte Monologe anzuhören und in den optisch gar nicht so üblen Macromedia-Szenen Personen oder drei, vier Dinge anzuklicken. Die einen wie die anderen müssen dann ein Bild weiter verwendet werden.

Manchmal wird es besonders trist, so zum Beispiel, wenn mit den richtigen Zutaten in der korrekten Reihenfolge ein Wikingerboot gebastelt werden muss. Von ähnlichem Kaliber ist der Wiederaufbau des Dorfes oder das Studium der eingebauten Erläuterungen zur Wikinger-Kultur. Mag ja sein, dass es realistisch ist – Spass macht es aber nicht.

Zum Schluss noch ein besonderer Klopfer gefällig? Okay, die Packung behauptet doch tatsächlich, Vikings sei ein Rennspiel! Ja, wenn das so ist ... **(jn)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 25

Standpunkt

JOE NETTELBECK

Normalerweise ist das pädagogisch wertvolle Spiel ja eher eine deutsche Erfindung, aber bitteschön, die Franzosen können's auch. Ich kann mir die Zielgruppe des Titels lebhaft vorstellen: Omis, Tanten, Onkels, nicht zu vergessen natürlich Studienräte und verantwortungsbewusste Eltern, die ihren jeweiligen direkten und indirekten Sprösslingen etwas Gutes tun wollen. Bei denen verstaubt das Teil dann in dunklen Ecken, bis es sich der Vater doch mal hernimmt und darüber staunt, was am Computer alles so geht. Na meinetwegen, aber bitte verschont mich mit diesem Langeweiler!

PRO & CONTRA

- ⊕ **Historisch korrekt**
- ⊖ **Trübselig wie die nordische Eiswüste**
- ⊖ **Miese Sprachqualität**

Traitors Gate

■ **Hersteller:** Daydream/Blackstar ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/100, 32 MB RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MB RAM ■ **www.black-star.de**

Die Kronjuwelen stehlen, das wäre die Krönung jeder Einbrecherkarriere. Hier darf man den Klunkern sogar im Auftrag des Pentagons nachstellen …



Bin ich drin? Ich bin drin!

Natürlich nur zu guten Zwecken, denn es gilt, das kostbare Erbgut vor jemandem retten, der es tatsächlich klauen will. Und aus diesem Anlass wird ein Einmann-Rollkommando auf den Weg in die Kanäle geschickt.

Als Agent der Amis bewegt man sich in der Ich-Perspektive schrittweise von Raum zu Raum, stufenlose Drehungen sowie Decken- und Bodenblick inklusive. Objekte werden per Mausklick aufgenommen und manipuliert, der Schwierigkeitsgrad der Rätsel liegt oft recht hoch. Die Grafik wirkt gar nicht schlecht, gelegentlich sogar richtig gruselig, wenn etwa der Held in einer der Zwischensequenzen vor grün angehauchtem Nachthimmel über die Zinnen klettert.



Wichtige Objekte können fotografiert und per E-Mail zur Auswertung geschickt werden.

Schwere Rätsel

Auch befleißigt sich das Spiel einer enormen Realitätsnähe, die etwa darin gipfelt, dass eigenhändig Alarmanlagen zu knacken, Schlösser mit dem Dietrich zu überzeugen oder Kletterhaken in fremde Fenster zu schießen sind. Auch die Verwendung und Bedienung von etlichen spezialisierten Werkzeugen, steht auf dem Plan. Ganz zu schweigen von der originalen Tower-Architektur, die hier (abgesehen von der Kanalisation) exakt reproduziert wird.

Schade nur, dass die Spieldesigner ob all dieser Fisimatenten irgendwo unterwegs den Spielspaß vergessen haben. Wenn man von den besseren Momenten absieht, in denen etwa ein Wächter per Betäubungspfeil außer Gefecht gesetzt werden muss, spielt sich »Traitors Gate« ähnlich spannend wie eine Runde Staub saugen. Da verordnen wir doch einen Monat Nachhilfe durch Spielen von »Dark Project: Der Meisterdieb« … **(jn)**



Ein Schatten huscht über den nächtlichen Wehrgang, kaum sichtbar vor den mondbeschienenen Häusern …

FAKTEN

- Adventure/Simulations-Mixtur
- Vorgerenderte Räume mit schrittweiser Fortbewegung
- »Echte« Geräte wie Haftminen, Schlüsseldreher oder Elektronik-Störer
- Spiel muss innerhalb von 12 Stunden gelöst werden

Standpunkt

JOE NETTELBECK

Traitors Gate ist ein Musterbeispiel dafür, dass möglichst viel Realismus nicht automatisch möglichst viel Spaß bedeutet. Das Spiel hätte mit etwas mehr Phantasie ein spannender Kleptomanen-Kracher im Stile von The Dark Project werden können, so aber wurde es nur ein müder Stollen-Schleicher für Historiker und Tresorknacker. Ich meine, der Sinn eines Spiels kann doch nicht darin bestehen, mit merkwürdigen Werkzeugen zu hantieren und zu hoffen, dass die Programmierer einen schon irgendwann zu den Brennpunkten des Geschehens dirigieren werden! Oder?

PRO & CONTRA

- + Manchmal hübsch atmosphärische Grafik
- – Langweilig und verstaubt
- – Man verliert schnell die Orientierung

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	30
Einstieg	60
Komplexität	80
Steuerung	60
Multiplayer	–
SPIELSPASS	43

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Devil Inside

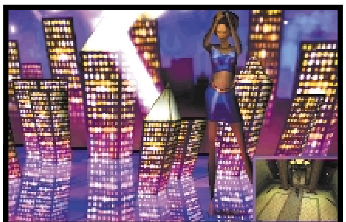
■ **Hersteller:** Cryo Interactive ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch/Französisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, GeForce-Karte ■ **www.cryo-interactive.com**



Diesen Endgegner können Sie nur mit Fernwaffen erledigen. Ist die Munition alle, haben Sie Pech. (alle Bilder Direct3D, 640x480)

Ein Horror-Adventure! Hui, wie originell! Cryo Interactive versucht es, »Resident Evil« und Co. nachzutun, und gerät dabei in Teufels Küche.

Was ist Verkaufsschlager Nummer Eins jedes amerikanischen Programmdirektors? Wer hat da »Titten« gerufen? Pfui! Wir sind doch nicht bei RTL 2! Von Amerika ist die Rede! Eine Idee? Irgendjemand?



Billige Kulisse, reißerisches Konzept und knapp bekleidete Mädels.

Gewalt ist das gesuchte Stichwort. Aber nicht diese lästigen Hollywood-Schweineblut-Massaker. Nein, nein. Polizisten im Einsatz, so was in der Art. Hier eine Festnahme, da eine Verfolgungsjagd und mit ein bisschen Glück wird ein Cracksüchtiger plattgemacht vermöbelt. Sollte Satan persönlich der Maxime »unterhalte deinen Nächsten wie dich selbst« folgen ... die Jungs vom Kanal WWWLA sind bereit. Sie folgen nämlich dem Cop Dave auf Schritt und Tritt. Dave ist ein Spezialist und sein Einsatzbefehl lautet: Zombies vernichten. Und das macht er auch. Sie leiten den dreidimensionalen Gesellen durch unwirtliche Landschaften, wobei Sie ihn aus der Perspektive der Kameraleute von WWWLA verfolgen. Dabei zerkrümeln Sie Untote mit sieben verschiedenen Waffen und lösen hin und wieder ein Rätsel à la »welche Tür gehört zu welchem Schlüssel«. Außerdem kann Dave in die Haut der Dämonin Deva (Achtung Wortspiel. Ein echter Brüller!) schlüpfen und als diese den einen oder anderen Zauber wirken.
(Volker Schütz/mash)



Gemetzel vor laufender Kamera: Nur holländisches Privatfernsehen ist schöner.

Standpunkt – VOLKER SCHÜTZ

Schon der Titel Devil Inside schreit geradezu nach einem dummen Kommentar. Der muss hier aber auf Grund ernsthafter Abmahnung unterbleiben. Die technische Umsetzung ist nämlich derart schrecklich, dass dem Spiel die Gräuel-Elemente weniger durch einen Programmierer als durch einen Exorzist ausgetrieben werden könnten. Laufen und Strafen schließen sich beispielsweise gegenseitig ebenso aus wie Bewegen und Knarre zücken. Das Item-, Zauberspruch- und Waffenmenü lässt sich obendrein nur in Form eines externen Bildschirms aufrufen. Weiterhin verschlingt Devil Inside bei mäßiger Optik mehr Rechenpower als der Teufel arme Seelen.
Andererseits übertrifft die relativ originelle Hintergrundgeschichte durchaus den Branchendurchschnitt. Da überdies die Atmosphäre etwas Braindead-artiges hat, wäre es übertrieben, die Entwickler zur Hölle zu wünschen. Auf den Grund des Styx reichte durchaus.

PRO & CONTRA

- ⊕ Halbwegs originelle Geschichte
- ⊕ Recht gruselige Atmosphäre
- ⊖ Hardware-intensiv
- ⊖ Peinliche Steuerung

FAKTEN

- 7 Waffen
- 8 Psy-Kräfte
- 50 verschiedene Gegner
- Als Fernsehshow verkleidetes Horrorspiel

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	50
Einstieg	50
Komplexität	60
Steuerung	30
Multiplayer	–

SPIELSPASS 52

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Die Zeitmaschine
Die neuen Abenteuer

■ **Hersteller:** Cryo Interactive ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 64 MByte RAM ■ **www.cryo-interactive.fr**



Mit dem Känguru-Pferd sprintet der junge Wells aus der Stadt.

Anno 1895 erschien H.G. Wells' Roman »Die Zeitmaschine« – gut 100 Jahre später folgt nun die digitale Version.

Nun, so ganz korrekt ist der Vorspann nicht, denn eher geht es hier um ein eigenständiges Adventure nach Motiven aus Wells' Erzählung.

Satte 800.000 Jahre in der Zukunft strandet Mister Wells nämlich in einer ziemlich abgefahrenen Stadt, die von bizarren Zeitverzerrungen heimgesucht wird. Diese werfen die Bewohner munter zwischen Vergangenheit und Zukunft hin und her, rauben ihnen zudem ihre Erinnerungen. Und zu allem Überfluss treibt sich dort auch noch eine »chronische« Gottheit herum.

Sogar H.G. selber bleibt vom Chaos nicht verschont. Mal läuft er als Halbwüchsiger durch die Gegend, mal als Erwachsener, mal als Senior.



Seltsamkeiten über Seltsamkeiten, selbst in luftiger Höhe über dem Boden.

Simples Design?

Dabei bekommt er allerdings die lenkende Hand der Story-Designer überdeutlich zu spüren: Fast alle Einwohner geben immer nur gleich lautende Standardantworten, nahezu jeder Hauseingang ist Staffage, und wenn H.G. die Stadt vorzeitig verlässt, fressen ihn die Geister. Hat er hingegen alles erledigt, was er erledigen soll – dann tun sie's nicht.

Einsammelbare Gegenstände sowie interessante Zaubersprüche gehören ebenfalls dazu, und manchmal kommen Ihnen die Rätsel nervig vor. Wie etwa dann, wenn Wells den Weg durch ein schneckenförmiges Labyrinth zu erkunden hat, bei dem Fehltritte den Absturz und das Game-Over bedeuten.

Die Optik gefällt an sich sehr gut, sorgt aber durch plötzliche Kamerasprünge für Hirnsausen. Geheimnisvoll atmosphärische Musik erzeugt Spiellaune, dafür erinnert die Sprachausgabe an die lauen Stimmen von »Atlantis«. Und so ist die Zeitmaschine am Ende kein Titel, den man Durchschnitts-Abenteurern guten Gewissens empfehlen kann. Frankophile Hardcore-Fans mögen vielleicht einen Blick riskieren. **(jn)**



Im Schneckenlabyrinth – das Grauen hat eben doch einen Namen ...

FAKTEN

- Literaturversorgung nach Motiven von H.G. Wells
- Vorgerenderte Environments
- Freie Bewegung des Charakters mit wild wechselnden Kameras

Standpunkt

JOE NETTELBECK

Französische Spiele haben mit dem Vorurteil zu kämpfen, dass sie zwar viel Grafik, aber wenig Spaß zu bieten haben. Und dass dieses Vorurteil häufig durchaus in der Wirklichkeit wurzelt, erfahren wir Spieletester ein ums andere Mal. Auch die Zeitmaschine macht da leider keine Ausnahme: eine verdrehte Geschichte, mit der kaum jemand so recht etwas wird anfangen können (von Identifikation mal ganz zu schweigen), eine manchmal allzu plumpe Storyführung, und dann noch diese wilde Kamera! Dass Adventures vom Aussterben bedroht sind, wundert mich hin und wieder nicht so sehr. Es ist halt die Mehrheit der Leute mit toller Optik allein nicht zufrieden zu stellen.

PRO & CONTRA

- ⊕ **Atmosphärische Grafik**
- ⊖ **Konfuse Geschichte: H.G. würde sich im Grabe wälzen**
- ⊖ **Teils sehr extravagante Rätsel**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	70
Einstieg	60
Komplexität	50
Steuerung	70
Multiplayer	–

SPIELSPASS 56

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Die Siedler 3 Gold Edition

GOLD PLAYER PC PLAYER

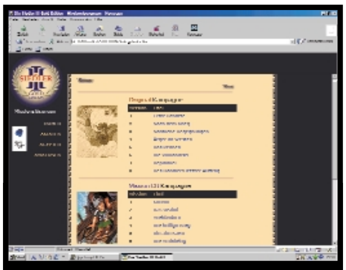
■ **Hersteller:** Blue Byte ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.58 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98/NT 4.0 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 20 (Netzwerk/Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 64 MByte RAM ■ **www.siedler3.de**

Alles aus einer Hand – das komplette Siedler-Paket von A wie Amazonen bis Z wie Zufallsgenerator, und dazu noch ein paar nette Extras ...



Ein erhabener Moment: Die rote Armee bricht unter den Bäumen hervor, um Gelb und Grün zu zeigen, was eine Harke ist!

Keine Frage, es ist schon eine ganze Menge Holz in Blue Bytes neuer Siedler-Compilation. Zumal es sich hier offenbar nicht um einen der üblichen, mit heißer Nadel gestrickten Schnellschüsse handelt.



Die beigelegte Online-Lösung.

Zunächst enthält die Schachtel das eigentliche »Siedler 3«-Urprogramm, zweitens die Missions-CD und drittens die Erweiterungsscheibe »Das Geheimnis der Amazonen«. Über diese großen Brocken hinaus erhält der Käufer aber auch etliche kleinere Programme und Verbesserungen wie zum Beispiel den bei Version 1.54 erstmalig eingebauten Easy-Schalter, der für weniger aggressive Gegner zuständig ist.

Zufallskarten und Editor

Auch Extras wie der Zufallsgenerator oder der Editor sollten nicht unerwähnt bleiben, ganz zu schweigen von den zusätzlichen 88 Spielerkarten. Strategische Tipps und komplette Lösungswege findet man als HTML-File, leider existiert aber auch das Handbuch nur als Datei. Okay, es gibt ein dünnes Heft, in dem die allerwichtigsten Zusammenhänge aufgeführt sind, doch man soll sich bei den Siedlern nicht täuschen: Das Game wirkt wie ein locker-flockiges Wuselspiel, verfügt aber über erhebliche Tiefe. Ein vernünftiges Manual wäre also wirklich kein Luxus gewesen.

Vom Spaß her gesehen sind die Siedler freilich auch heute noch ein echter Knüller – was umso mehr für die hier vorliegende Familienpackung gilt. **(jn)**

FAKTEN

- Indirekte Steuerung, außer im Kampf und bei besonderen Gelegenheiten
- Magie-System vorhanden
- Zufallsgenerator für eigene Karten
- Außerdem noch ein Editor für richtig ausgetüfteltes Terrain
- Guter Multiplayer-Modus

Standpunkt

JOE NETTELBECK

Was mich persönlich ein wenig an der ganzen Sache stört, ist das fehlende Handbuch – obwohl man doch immerhin einen runden Hunderter für die Sammlung auf den Tisch legen muss! Für Leute wie mich, die beim Spielen gern etwas Griffiges in der Hand haben, bedeutet das eine Menge Ausdruck-Arbeit. Ansonsten aber gibt es an der Gold-Edition nichts auszusetzen: Alle Kampagnen auf einen Schlag, zusätzlich 88 von Spielern erstellte Karten, strategische Tipps und Lösungswege für jede Mission – doch, das ist schon was. Der Nutzwert sinkt natürlich schnell, je mehr Siedler-3-Produkte bereits im Regal stehen, aber alle Strategen, die den Titel nicht haben, sollten jetzt zuschlagen, zumal das Spiel noch immer eine der spannendsten und durchdachtesten Echtzeit-Strategie ist.

PRO & CONTRA

- ↑ Alle Siedler beieinander
- ↑ Etliche Extras
- ↓ Handbuch nur als Datei

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	70
Multiplayer	80
SPIELSPASS	**85**

Brettspielumsetzung für Einsteiger

Mensch ärgere Dich nicht

■ **Hersteller:** Kiosk/Schmidt ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0/DE ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/120, 32 MByte RAM ■ **www.kiosk.de**



Drei Spielfiguren sind bereits auf die zweite Ebene hochgebeamt.

Hier kommt mehr »Mensch ärgere Dich nicht«, als die Oma des 20. Jahrhunderts für möglich gehalten hätte!

Das alte Standardbrett hat ausgedient, jetzt gibt es vier Varianten mit Besonderheiten wie Teleportern, kleinen Drehtellern oder Ankern. Auf Wunsch werden die Bretter übereinander gelegt, erreichen Sie dann auf einem Brett das Ziel, werden Sie eine Etage höher gebeamt. Aber: Fliegen Sie raus, fangen Sie wieder ganz von unten an. In dieser Variante dauert das Spiel furchtbar lange und könnte problemlos auch »Mensch, Du siehst schon ganz schlecht aus« heißen.

Zusätzlichen Pep bekommt der Klassiker durch vier Action-Einlagen wie Seilchenspring-Duelle oder ein Ballspiel (sehr Pong-ähnlich). Grafische oder akustische Wunder werden allerdings keine geboten. Nichtsdestotrotz: Die simple Grundidee wurde behutsam frisiert und kann Kindern gefallen, die Quake nicht kennen. **(uh)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 53

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Speedy Eggbert

■ **Hersteller:** eGames/Rondomedia ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/100, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/120, 32 MByte RAM ■ **www.rondomedia.com**



Als stabiles Ei hat Eggbert keine Angst vor Haien.

Speedy Eggbert, das gelbe Riesenei, muss sich durch 40 Level kämpfen.

Sein Ziel: Die Schatzkisten finden, die dort versteckt sind. Das ist eine pfundige Motivation, denn auch Schalen-Tiere leben nicht gern von der Hand in den Mund. Sie steuern Ihr Alter Egg per Tastatur durch sechs Szenarien, hüpfen dabei meist von links nach rechts, manchmal aber auch von unten nach oben oder umgekehrt. Besonders glücklich machen Eggbert Skateboards, mit denen er über große Abgründe springt, oder Jetpacks, mit denen er fliegen kann.

Es wird einige Zeit dauern, bis er alle Schatzkisten gefunden hat. Und bereuen muss man die Zeit mit ihm nicht. Aber im Zeitalter eines »Rayman 2« bleibt dem Kerlchen trotz aller Mühen nicht mehr als eine Statistenrolle. Denn schon auf dem C64 gab es Programme, die Eggbert ähnelten wie ein Ei dem anderen. Mein Fazit: Für Nostalgiker. **(uh)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 50

Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Battlezone 2	88	12/99
Half-Life: Opp. Force	88	1/2000
SWAT 3	83	2/2000
Budget-Tipp: Battlezone (30 Mark)	86	4/98

Rennspiele



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Superbike 2000	89	4/2000
Driver	86	11/99
Need for Speed 5	86	5/2000
Budget-Tipp: Speed Busters (25 Mark)	82	2/99

Sport (Action)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
FIFA 2000	90	12/99
NHL 2000	90	11/99
NBA 2000	89	1/2000
Budget-Tipp: NHL Hockey 99 (40 Mark)	89	11/98

Strategie (Runden)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Jagged Alliance 2	87	6/99
Panzer General 4	86	11/99
Heroes of M&M 3	85	6/99
Budget-Tipp: Panzer General 3D (10 Mark)	80	12/97

Action-Adventures



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
System Shock 2	92	10/99
Messiah	86	2/2000
Indiana Jones 5	85	1/2000
Budget-Tipp: Dark Project (45 Mark)	86	2/99

Adventures & Rollenspiele



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Planescape: Torment	89	2/2000
Baldur's Gate	83	2/99
The Longest Journey	82	4/2000
Budget-Tipp: Diablo (20 Mark)	80	2/97

Simulationen



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Gunship!	87	5/2000
Falcon 4.0	87	2/99
Mech Warrior 3	86	7/99
Budget-Tipp: European Air War (50 Mark)	84	12/98

Strategie (Echtzeit)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Age of Empires 2	88	11/99
Earth 2150	87	12/99
Star Trek: Armada	82	5/2000
Budget-Tipp: Starcraft (45 Mark)	84	6/98

Wirtschaft & Aufbau



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Civilization Call to Power	88	5/99
Pharao	87	12/99
Die Siedler 3	85	1/99
Budget-Tipp: Caesar 3 (45 Mark)	83	12/98

Top oder Flop

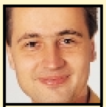
Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Gennrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel.











Spiel	Punkte	Seite	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Damian Knaus	Joe Nettelbeck	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner
Dark Project 2: The Metal Age	87	102	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Gunship!	87	148	→	→	↑	↑	–	↑	↑		↑
Need for Speed Porsche	86	136	→	→	↑	↑	→	↑	↑	↑	↑
Civilization: Call to Power (DVD)	85	151	↓	↑	↓	→	→	→	↑	→	→
Siedler 3 Gold	85	162	→	↑	→	↑	↑	→	↑	↑	↑
C&C 3: Feuersturm	84	120	→	↑	→	↑	→	→	↑	↓	↑
Ultima 9 (deutsch)	83	100	–	↑	↑	↑	→	↑	↑	→	↑
Star Trek: Armada	82	154	→	↑	–	↑	–	↓	↑	↑	↑
Star Wars: Force Commander	81	92	↑	↑	↑	↑	–	→	↑	↑	↑
Soldier of Fortune	80	144	→	↓	↑	↑	–	↑	→	–	↑
Evolva	76	112	→	→	→	↑	→	→	↑	→	→
Enemy Engaged: Comanche vs. Hokum	75	124	↓	→	→	↑	↓	↑	↑	→	→
Might & Magic 8	75	108	↓	↑	→	→	↑	→	→	–	→
Tiger Woods PGA Tour Golf 2000	75	153	→	↑	↓	–	↓	↓	→	–	–
Wild Wild West: The Steel Assassin	73	116	↑	→	→	→	↓	↓	→	↓	→
Majesty	72	128	↓	→	↓	↑	↑	↓	↑	→	→
UEFA Champions-League 99/2000	71	142	–	→	↓	–	↓	↓	↓	→	↓
Tzar	70	152	↓	→	↓	→	→	↓	→	→	→
Slamtilt Resurrection	68	151	–	↓	↓	–	→	→	→	↓	→
Ronja Räubertochter	60	130	↓	↓	–	→	→	↓	→	↓	→
DSF World Fußball Manager	57	132	↓	→	↓	↓	→	↓	↓	↓	↓
Zeitmaschine	56	163	–	↓	↓	–	↓	↓	→	→	↓
Die Hard Trilogy 2	55	141	→	→	↓	↓	–	↓	↓	↓	↓
Mensch ärgere Dich nicht	53	163	↓	↓	↓	→	→	↓	→	↓	↓
Devil Inside	52	160	→	↓	→	→	→	↓	↓	↓	↓
Speedy Eggbert	50	163	↓	↓	→	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Mini Golf	49	130	↓	→	→	↓	→	→	→	↓	↓
Ancient Conquest	43	135	–	↓	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓
Traitors Gate	43	158	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Linux - Spiele & Games	41	122	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
King of Dragon Pass	39	157	↓	↓	–	–	↓	↓	↓	↓	↓
Klomanager, Der	33	131	↓	↓	→	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Operation Mittelmeer	32	130	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Parkan: Die imperiale Chroniken	31	123	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Vikings	25	157	↓	–		↓	↓	↓	↓	↓	↓
Nacht der Vampire, Die	21	130	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben

Spielename	Genre	Punkte	Ausgabe
Planescape: Torment	Rollenspiel	89	2/2000
Planescape: Torment (dt.)	Rollenspiel	89	3/2000
Superbike 2000	Rennspiel	89	4/2000
Battlezone 2 (deutsch)	Strategie-Action	88	4/2000
Virtual Pool Hall	Flipper	88	3/2000
Anstoss 3	Wirtschaftssimulation	86	3/2000
Freespace 2 (deutsch)	SF-Simulation	86	2/2000
Links LS 2000	Sport	86	2/2000
Messiah	Action-Adventure	86	2/2000
Final Fantasy 8	Rollenspiel	85	3/2000
Asheron's Call	Onlinespiel	83	2/2000
Mech Warrior 3 Pirate's Moon	SF-Simulation	83	2/2000
SWAT 3 Close Quarters Battle	Action	83	2/2000
Longest Journey, The	Adventure	82	4/2000
Metal Fatigue	Strategie	82	4/2000
Nox	Action-Rollenspiel	82	3/2000
Nox (deutsch)	Action-Rollenspiel	82	4/2000
Warcraft battle.net	Stretegie	82	4/2000
Sims, The	Simulation	80	3/2000





HALL OF FAME

Anstoss 2

Fußballfans brauchen ein Computerspiel, das ihnen die vielen Wochentage bis zum nächsten Samstag erträglicher macht. Die Referenzprodukte kommen seit Jahren aus Gütersloh, wo Ascaron fleißig an seiner »Anstoss«-Reihe werkelt.





Wer genügend Sitzfleisch mitbrachte, konnte sich das Spiel »live« anschauen und bei Bedarf taktische Änderungen vornehmen.

Zu einer Zeit, als in Deutschland die »Bundesliga Manager« von Software 2000 dominierten, überraschte 1993 Ascaron (damals noch Ascon, der Name musste durch einen Rechtsstreit geändert werden) mit dem gradlinigen »Anstoss« aus der Feder von Gerald Köhler.

Im Vergleich zur Konkurrenz reduzierte man den Managerpart auf ein Minimum und überzeugte mit einer großen Portion Spielspaß. Ein Jahr später folgte noch die »World Cup Edition«. Dort tauchten ein neues Menü zur Mannschaftsaufstellung, ein differenzierteres Training und der Terminkalender als Elemente auf, die Ascaron auch beim Nachfolger einbauten.

Tausende von Zuschriften wurden ausgewertet und alle warteten 1997 gespannt auf »Anstoss 2«, das gegen Ende des Jahres erschien. Als die Testversion in der Redaktion eintrudelte wurde sofort klar, dass der Nachfolger ein völlig neues Spiel war. Das Konzept von Gerald Köhler war insgesamt über 750 Seiten lang. Der bis dahin stiefmütterlich behandelte Managerteil übertraf alles, was es bis dahin gab. Dabei blieb er nahe am Geschehen und verzichtete auf Firlefanz wie Immobilienankäufe und Stadion-Peripherie. Als gewöhnungsbedürftig erwies sich vor allem der Verzicht auf ein Hauptmenü, das durch eine Buttonleiste ersetzt wurde. Im Nachhinein zeigte sich aber, dass dieser Schritt richtig war, denn die Leiste beschleunigte den Spielablauf ungemein.

Der Karriere-Modus war das vielleicht interessanteste Novum: Zum ersten Mal verkörperte der Spieler einen »virtuellen Manager«, dem ein eigenes Untermenü gewidmet wurde. Dort sah man sein Ansehen in der Öffentlichkeit, bei den Medien und Fans, die Gehaltsentwicklung und die Trainerstationen. Überhaupt gab es erstmals die Möglichkeit, aus freien Stücken den Verein zu wechseln, wobei es bei den Angeboten auf den Trainer-Level ankam. Dieser veränderte sich je nach Können, vor allem dem Erfüllen der vom Vorstand gesteckten Ziele. Realitätsnah wirkten auch Faktoren wie die Arbeit im Ausland, bevor ein Aufstieg in die Rehhagel-Riege möglich ist.

Nur wenig später, Mitte 1998, erschien die Zusatz-CD »Verlängerung«. Zu den neuen Features gehörten die Aufnahme des Ligapokals, automatische Aufstellungen nach besonderen Kriterien, ein überarbeiteter Finanzteil und die Option, als Nationaltrainer anzutreten. Letzteres bekam einen Zusatzbutton in der Menüleiste und ließ den Spieler sogar potenzielle Kandidaten einbürgern und Freundschaftsspiele vereinbaren. Am 10.02.2000 kam »Anstoss 3« in die Läden. Und wieder liegt ein Fragebogen bei, um »Anstoss 4« nach den Kundenwünschen auszurichten ... (**Alex Brante/md**)



Die hervorragende Übersicht und die gelungene Bedienung sind nur zwei der unzähligen lobenswerten Features von Anstoss 2.

WUSSTEN SIE...

... dass im Handbuch zur Zusatz-CD »Verlängerung« die witzigsten Anekdoten aus Kundenbriefen und Hotline-Anrufen gesammelt wurden? Zu den Highlights (auch auf der Ascaron-Hompage) gehören: »Ich würde mir mehr Realitätsnähe wünschen – alle überdurchschnittlichen Spieler wechseln am Saisonende ablösefrei zu Bayern München«, »Wird es Anstoss 2 auch auf Disketten für den Amiga geben« und »Meine Mannschaft hat sich den asiatischen Grippevirus zugezogen. Ich war aber gar nicht in Asien.«

... dass der Ascaron bekannte Dauerspielrekord bei 241 Saisons liegt?

... dass der Produzent Holger Flöttmann als Jugendlicher ein Probetraining beim FC Gütersloh absolvierte? Programmierer Henrik Nordhaus stand sogar mal im Profikader von Borussia Dortmund.

Anstoss 2

- **Erstveröffentlichung:** 1997
- **System:** PC
- **Hersteller:** Ascaron
- **Historisch wertvoll, weil ...**

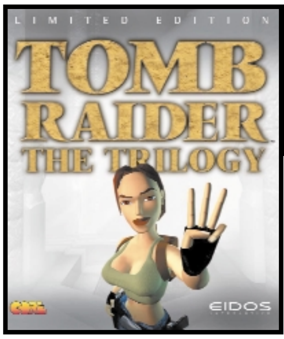
... Anstoss 2 der erste Fußballmanager war, bei dem man sich um seine eigene Karriere kümmern konnte. Zudem eröffnete der Titel neue Dimensionen in punkto Spieltiefe und Langzeitmotivation.



Sparschwein

Auch in diesem Monat gab es einen kräftigen Preisrutsch bei vielen Top-Spielen. Wir pickten für Sie wieder die interessantesten Titel heraus und wünschen viel Spaß beim Sparen.

Tomb-Raider Drillinge



Die drei ersten Abenteuer von Lara Croft: Tomb Raider Trilogy.

Die Powerfrau Lara Croft ist einfach nicht totzukriegen. Wer mit der adretten Archäologin erst im aktuellen, vierten Teil Bekanntschaft machte (Test in PC Player 2/2000), bekommt nun die Gelegenheit, mit der **Tomb Raider Trilogy** Laras frühe Abenteuer zu spielen. Erforschen Sie Atlantis, rasen Sie mit einem Schnellboot durch Venedig oder schlagen Sie auf den Dächern über London mörderische Saltos. Der genaue Preis für das Lara-Dreierpack stand noch nicht genau fest, dürfte sich in Anbetracht des Alters der Spiele aber im zweistelligen Bereich bewegen.

Britannischer Bund



Das erfolgreiche Rollenspiel-Duo: Ultima 9 – Ascension und Ultima Online – the second Age.

Um das bugverseuchte **Ultima 9** gab es ja in den letzten Monaten viel Wirbel. Die nun weitgehend fehlerfreie deutsche Version (siehe auch Test Seite 100) konnte auch in unserer Wertung noch einige Punkte zulegen. Jetzt gibt es das letzte Abenteuer um den legendären Avatar gleich im Bündel mit dem erfolgreichen Online-Rollenspiel **Ultima Online – The Second Age**. Für circa 80 Mark begeben Sie sich mit der **World Edition** in britannische Gefilde.

Verspätete Neujahrsfreuden



Gerade Mal 50 Mark für eine ganze Reihe Top-Titel: Game Gallerie Millennium Edition.

Begriffe rund um den Jahrtausendwechsel ernten kaum noch Aufmerksamkeit. Mit der Game Gallery Millennium Edition von Acclaim ändert sich das vielleicht wieder. Zwölf Top-Titel befinden sich auf den 16 CDs. Der eindeutige Hit ist der noch relativ frische **Shadow Man**. In dem riesigen Action-Adventure erforschen Sie die Welt der Toten. Autofreunde sind mit **Re-Volt**, **Test Drive off Road** und **Racing Simulation** bestens bedient. Weitere Titel sind **Seven Kingdoms Ancient Adversaries**, **Siedler 2**, **Spearhead**, **Air Warrior 3**, **Gex 3D**, **Snow Wave Avalanche**, **Machines** und **Turok 2**. Die Anleitungen aller Spiele liegen gesondert auf einer CD vor. Nur 50 Mark müssen Sie für eine Spielesammlung berappen, die eigentlich jeder haben sollte.

Software-Schätze



Eine bunte Mischung von günstigen Titeln: Baphomets Fluch2, Autobahn Raser 2, Wet the sexy Empire, Bundesligamanager 98, Centipede und H. E. D. Z.

Ein großer Schwung an Budget-Titeln trudelte bei uns vom Vertrieb Ak-Tronic ein. Für jeweils 20 Mark gibt es das vorzügliche Adventure **Baphomets Fluch 2**, den unverdienten Überraschungserfolg **Autobahn Raser** und die schlüpfrige Wirtschaftssimulation **Wet the sexy Empire**. Noch mal fünf Mark billiger werden der **Bundesligamanager 98** und die beiden Geschicklichkeitsspiele **Centipede** und **H. E. D. Z.** über die Ladentheke gereicht. Nicht alle Titel sind vom Feinsten, aber für den günstigen Preis vielleicht einen Blick wert. **(dk)**

Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft	86	50 Mark	↑
Airline Tycoon – First Class	Wirtschaftssimulation	10/98	Infogrames	60	30 Mark	⇄
Anno 1602 Königs-Edition	Wirtschaftssimulation	5/98	Infogrames	82	65 Mark	↑
Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	Interplay	83	50 Mark	↑
Baphomets Fluch 2	Adventure	10/97	Virgin/ak tronic	79	25 Mark	↑
Battlezone	Action-Strategie	4/98	Activision	90	30 Mark	↑
Caesar 3 Classic	Wirtschaftssimulation	12/98	Impressions/Havas	83	45 Mark	↑
Colin McRae Rallye – Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	↑
Command & Conquer Megabox 1	Strategie	8/95	Westwood/Electronic Arts	68	30 Mark	⇄
Command & Conquer Megabox 2	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	72	65 Mark	⇄
Creatures 2	Strategie	10/98	Mindscape	65	40 Mark	⇄
Dark Project Gold	Action-Adventure	2/99	Eidos	91	45 Mark	↑
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	85	20 Mark	↑
Dethkarz	Action	12/98	Melbourne House	80	30 Mark	↑
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/ak tronic	86	20 Mark	↑
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	85	40 Mark	↑
Dungeon Keeper	Strategie	12/97	Bullfrog/ak tronic	76	20 Mark	↑
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	↑
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	Mindscape	83	40 Mark	↑
European Air War	Flugsimulation	12/98	Microprose/Hasbro Interactive	84	50 Mark	↑
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	↑
FIFA '98	Sport	1/98	EA-Sports/ak tronic	89	20 Mark	↑
Flightsimulator '98 Classic	Simulation	12/97	Microsoft	60	50 Mark	↑
Forsaken	Action	5/98	Acclaim	83	50 Mark	↑
Grim Fandango	Adventure	1/99	LucasArts/THQ	89	50 Mark	↑
Grand Prix 2	Rennspiel	9/96	Microprose/Hasbro Interactive	84	30 Mark	⇄
Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	Sierra/Havas Interactive	84	45 Mark	↑
GTA	Action	12/97	Take 2	75	50 Mark	⇄
Half-Life Game of the Year Edition	Action	12/98	Havas Interactive	90	70 Mark	↑
Heart of Darkness	Action	8/98	Infogrames	70	30 Mark	⇄
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	↑
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	⇄
Industriegigant Gold	Wirtschaftssimulation	9/97	Infogrames	65	30 Mark	⇄
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir-Tech	87	40 Mark	↑
Jedi Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	LucasArts/THQ	84	45 Mark	↑
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	81	35 Mark	⇄
Links LS 1998	Sport	10/97	Access/Eidos	75	35 Mark	⇄
Little Big Adventure 2 Classic	Action-Adventure	9/97	Electronic Arts	83	30 Mark	↑
Mech Commander Classic	Strategie	8/98	Microprose/Hasbro Interactive	83	40 Mark	↑
Monkey Island 3 Classic	Adventure	1/98	LucasArts/THQ	83	45 Mark	↑
NBA Live '99	Sport	1/99	EA Sports	88	40 Mark	↑
NHL Hockey '99	Sport	11/98	EA Sports	89	40 Mark	↑
N.I.C.E 2 Classic	Rennspiel	12/98	Magic Bytes	81	50 Mark	↑
Nitro Riders Classic	Action	5/98	Activision	83	25 Mark	↑
Oddworld: Abe's Exodus	Action	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	↑
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	82	50 Mark	⇄
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bullfrog/Electronic Arts	80	30 Mark	↑
Powerslide – Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	↑
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	Empire Interactive	71	45 Mark	↑
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2	81	50 Mark	↑
Rebellion (Star Wars)	Strategie	6/98	LucasArts/THQ	63	50 Mark	⇄
Red Baron (incl. Missions)	Flugsimulation	2/98	Sierra/Havas Interactive	76	25 Mark	⇄
Road Rash	Rennspiel	11/96	Electronic Arts/Green Pepper	55	10 Mark	⇄
Rouge Squadron	Action	2/99	LucasArts/THQ	72	50 Mark	⇄
Seven Kingdoms	Strategie	12/97	Interactive Magic	75	25 Mark	⇄
Shadows of the Empire	Action	11/97	LucasArts/THQ	78	30 Mark	⇄
Siedler 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	6/96	Blue Byte	75	30 Mark	↑
Siedler 3 und Amazonen	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte	85	85 Mark	↑
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	⇄
SimCity 2000	Wirtschaftssimulation	3/94	Maxis/ak tronic	77	20 Mark	⇄
SimCity 2000 – Classic	Wirtschaftssimulation	3/94	Electronic Arts	75	30 Mark	↑
Speed Busters	Action	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	↑
Starcraft – Softprice	Strategie	6/98	Blizzard/Havas Interactive	88	45 Mark	↑
Tomb Raider 2	Action	12/97	Eidos/ak tronic	75	20 Mark	↑
Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	12/97	Eidos	75	45 Mark	↑
Total Annihilation	Strategie	11/97	GT Interactive	86	30 Mark	↑
Turok 2 Classic	Action	2/99	Acclaim	73	50 Mark	⇄
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak tronic	85	20 Mark	↑
Unreal Classic	Action	8/98	GT Interactive	85	30 Mark	↑
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra	69	30 Mark	⇄
Warcraft 2 Battlechest	Strategie	1/96	Blizzard(Havas Interactive	80	40 Mark	↑
Warhammer – Dark Omen	Strategie	4/98	Electronic Arts	76	30 Mark	↑
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Electronic Arts	85	30 Mark	↑
X - Beyond the Frontier	Action	8/99	THQ	78	50 Mark	↑
X-Wing Alliance	Action	5/99	LucasArts/THQ	85	50 Mark	↑
X-Wing vs. TIE Fighter	Action	7/97	LucasArts/THQ	70	50 Mark	⇄

Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftipp
Adventure Hall of Fame 1	Die by the Sword, Fallout, Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2, Stonekeep	Interplay	50 Mark	
All you can play – Racing Pack 2	Test Drive Off-Road 2, N.I.C.E. 1, Grand Prix Rally, Pod mit Back to Hell, Evil Knievel, PC Rally Racing, Final Racing, Speedboat Attack, D.O.G., Speedrage3	Swing Entertainment	40 Mark	
Five Pack Vol. 1 3	Rally Championship, Carmageddon Civilisation, Earthworm Jim, F-16 Aggressor	Beau Jolly/ Virgin Interactive	70 Mark	
Five Pack Vol. 2 4	Screamer Rally, Nitro Riders, Ultimate Race Pro, Transport Tycoon, Pitfall	Beau Jolly/ Virgin Interactive	70 Mark	
Game Gallery Millennium Edition 5	Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive off Road 2, Seven Kindoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2	Swing Entertainment	50 Mark	
Game Gallery Vol. 1 6	Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	70 Mark	
Gold Games 3 7	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	
Gold Games 4 8	3D Ultra Pinball, Caesar 2, Conflict Freespace: The Great War, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	
GT Collect 1 9	Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097	GT Interactive	70 Mark	
Legenden der Antike 10	Caesar 3, Pharao	Sierra	130 Mark	
Might & Magic Sixpack 11	Might & Magic (Teil 1 bis 6) und diverse Making-of-Videos	Ubi-Soft	50 Mark	
Pepper Pack 3 12	Battlezone, Earthworm Jim, Heavy Gear, Stunt Driver, Pinball	Novitas	30 Mark	
Play the Games, Vol. 1 13	KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	
Play the Games, Vol. 2 14	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	
Tomb Raider Trilogy 15	Tomb Raider 1 bis 3	Eidos Interactive	noch nicht bekannt	
Tycoon Collection 16	Railroad Tycoon 2, Rollercoaster Tycoon, Transport Tycoon Deluxe	Microprose/Hasbro Interactive	80 Mark	
Ultima World Edition 17	Ultima 9 – Ascension/Ultima Online – The Second Age	Electronic Arts	80 Mark	

1 

3 

4 

5 

6 

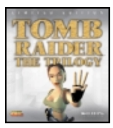
7 

8 

11 

13 

14 

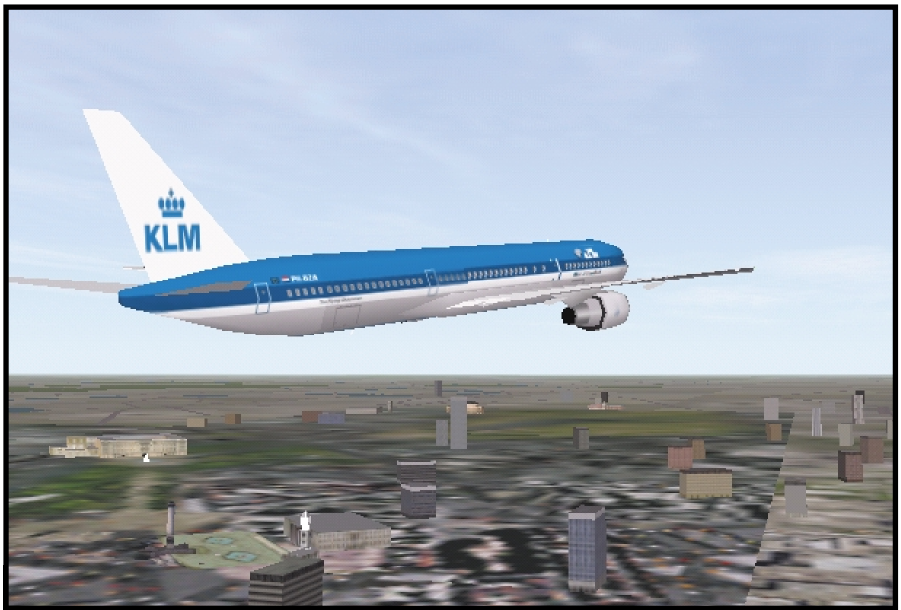
15 

17 



Nur Fliegen ist schöner

Eine Seefahrt, die ist lustig – nicht immer, wie hurrikangeplagte Bewohner am Indischen Ozean feststellen müssen. Doch auch die Fliegerei hat ihre Tücken ...



Bei der KLM soll das Essen an Bord angeblich ganz gut sein.

München, Flughafen Franz-Josef-Strauß. Dieter G. (Name geändert) muss beruflich nach Hamburg jetten. Was er nicht weiß: Der Flug wird dank eines Adventure-Generators nicht problemlos verlaufen.

Der steckt nämlich zwischen der Black Box und dem unter Windows Millennium laufenden Steuercomputer der Maschine. Er wurde mit einem Zusatz für den »Microsoft Flight Simulator« programmiert, dem »FSCOM 2000 Flight-Adventure-Generator«.

09:20 Uhr

Das Unheil nimmt bereits vor dem Start seinen Lauf. Der Airbus soll nämlich nicht von der Nord-, sondern von der südlichen Startbahn abheben. Also einmal über den ganzen Flughafen fahren.

09:37 Uhr

Endlich kommt die Starterlaubnis. Dank der eingestellten Wetterverhältnisse folgt eine Wolkendecke der nächsten. Also kein Blick auf den Boden und Turbulenzen bis zum Erreichen der endgültigen Flughöhe.

09:48 Uhr

O.K., auch nach dem Erreichen der Reiseflughöhe hören die Turbulenzen nicht auf. Zumindest bekommt Dieter G. einen Kaffee – auf die Hose, dank der Turbulenzen. In wenigen Monaten wäre ihm das erspart geblieben: Dann rüstet die Fluggesellschaft nämlich ihre Kurzstreckenmaschinen auf mehr Sitzplätze um, weswegen die hintere Bordküche gestrichen wird. Und damit auch der Kaffee.



Ein lustiger Spaß ist es, einfach die Fluggesellschaft zu verändern.

09:55 Uhr

Da Dieter G.s Firma Business-Class-Flüge bezahlt, bekommt er jetzt für den lächerlichen Mehrpreis von 800 Mark auch ein Brötchen in die Hand gedrückt. Derweil löst sich an der Düsenhalterung ein Bolzen. Tja, »Original«-Ersatzteile aus Korea halten eben nicht die vorgeschriebenen 50 000 Flugstunden. Eher 50.

10:05 Uhr

Schwupps! Da fällt das linke Triebwerk in die Tiefe und trifft einen alten Opel Corsa, dessen Besitzer jetzt die Entsorgungskosten auf die Fluggesellschaft abwälzen kann – warum drucken die auch ihr Logo groß auf die Turbinenseite. Vorne im Cockpit gehen Warnlampen an und die Maschine sackt zur Seite weg. Aber nicht allzu lang, denn der Pilot ist ja auf solche Notfälle trainiert. Dieter G. übergibt sich, wie viele andere, inklusive der Flugbegleiterin.

10:17 Uhr

Landeanflug auf Hamburg. Das linke Fahrwerk will nicht ausfahren. Zwei, drei kurze Schüttler und es fällt doch noch raus. Hoffentlich ist es auch eingerastet.

10:26 Uhr

Aufsetzen. Das Fahrwerk ist übrigens nicht eingerastet, weswegen der Airbus mit dem Flügel aufsetzt. Gut, dass nicht mehr viel Treibstoff darin war und das Feuer deswegen schnell ausgeht. Das kann aber auch an den flinken Feuerwehrautos gelegen haben. Dieter G. dankt seinem Schöpfer für den glimpflichen Ausgang und richtet eine Stiftung für den Bau einer Nord-Süd-Trasse für den Transrapid ein.

Abschlussbesprechung

O.K., vielleicht reicht der Einfluss eines FS-2000-Add-ons (auch für FS 98) nicht ganz so weit. Am heimischen PC können Sie sich aber eine ähnliche Odyssee gestalten. Für die schlechte Verpflegung müssen Sie allerdings selbst sorgen. **(mash)**

FSCOM 2000

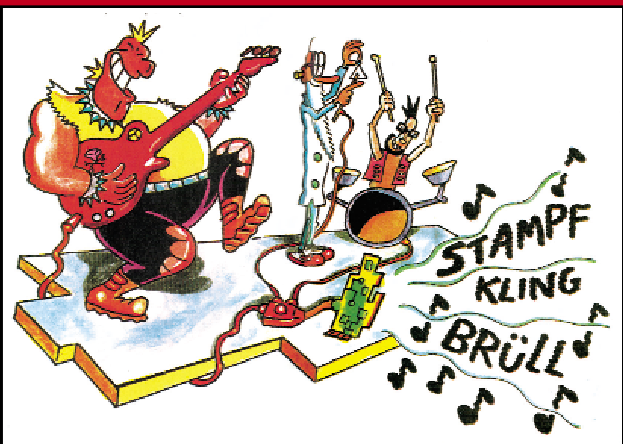
- **Hersteller:** Pointsoft/ARI Data
- **Preis:** ca. 80 Mark
- **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM, MS Flight Simulator 98 oder 2000
- **Praktischer Nutzen:** Vorbereitung auf alle möglichen Flugstörungen.
- **Originalitätsfaktor:** Na, wenn Triebwerksausfälle mal nicht originell sind!
- **Mögliche Folgeschäden:** Flugangst und Ekel gegen Bordmenüs.
- **Das PC-Player-Fazit:** Egal, mit welcher Fluggesellschaft Sie fliegen – hier proben Sie den Ernstfall! Leider lässt sich kein schlechtes Bord-Entertainment-Programm simulieren.

Soundkarte? Hab ich schon...



JOCHEN RIST

Erinnern Sie sich noch an die alten DOS(e)-Zeiten? Am Anfang gab es dort nämlich nur den PC-Piepser und irgendwie hatte man das Gefühl, er sei für die Katz. Doch schon wenig später folgte eine waschechte Soundkarte: die Adlib. Ein wahrer Segen, endlich durfte der PC Musikstücke trällern. Zwar klangen diese immer noch sehr synthetisch und der Nachbar lachte sich mit seinem Amiga oder Atari ST einen Ast - doch immerhin wurde das PC-Gequäke damit abgewürgt. Ultima VI gehörte damals noch zu den wenigen Spielen, die Piepser (Soundeffekte) und Soundkarte (Musik) gleichzeitig dirigierten Die die Soundkulisse steckte damals noch in den Kinderschuhen. Es war also Zeit für etwas neues: den Soundblaster. Die stimmige Intro-Musik von Monkey Island liegt Ihnen vielleicht heute noch im Ohr, oder sogar der Sound der Schüsse in Wing



»Trantor geben sein Bestes und heizen gut ein. Doch Gehörschaden sein gleich – egal, mit welcher Karte«.

Commander (das machte anstatt eines fetzigen Lasers einfach »plopp-plopp« - wie war das doch gleich mit den Soundeffekten?). Können Sie mit SET BLASTER= A220 I5 D1 oder dem Spruch »Hello, I'm a talking parrot« noch etwas anfangen? Längst vergessene Erinnerungen in Windows-Zeiten mit EAX, A3D, S/PDIF und Schlag-mich-tot. Doch die Soundkarten-Entwicklung ist mittlerweile so weit fortgeschritten, dass es im Grunde genommen für Spieler keine Rolle mehr spielt, welche Karte nun eigentlich im PC steckt. Dank einheitlicher API sind alle Karten unter Windows gleich. Mehr oder weniger. Eigentlich gewinnt unter den Herstellern nur noch derjenige, der den Käufer mit genügend Soundstandards, Software und niedrigem Preis umnebelt. Denn unterm Strich hören sich mit einem Boxenpaar für Sechs Mark Fünfzig alle Karten gleich an. Ja, Ja, ich weiß ... es gibt Four Point Surround und AC-3, doch werden jemals mehr als zehn Prozent der Spieler so ein System zuhause stehen haben? Sie sehen schon, was ich sagen will: Die Entwicklung der Soundkarten ist quasi derselbe wie bei den CD-Playern. Sie dreht sich auf der Stelle. Hier noch ein Standard mehr, dort noch ein Ausgang dazu und die Prozessorbelastung um fünf Prozent reduziert ... im Endeffekt hört sich aber zumindest für das ungeschulte Ohr alles so ziemlich gleich an. Wie soll denn der Konsum- und Upgrade-orientierte PC-Spieler damit fertig werden?



Aktuelle Kauftipps der Redaktion

Hardwa

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung:

Derzeit gibt es auf dem Grafikkarten-Schlachtfeld eine kleine Rangelei. Dank ihrer üppigen Ausstattung kämpfte sich die ASUS V6800 auf den ersten Platz – dicht gefolgt von der Elsa Erazor X² und der Guillemot 3D Prophet DDR-DVI. Diese sitzen in ihrer Wertung etwa auf demselben Treppchen und wurden mit dieser Ausgabe durch den Auftritt der V6800 um einen Punkt nach unten abgewertet. Was machen eigentlich Voodoo5 und der NV15 ? Das fragen wir uns auch, aber so wie es aussieht, warten beide solange, bis der Konkurrent die Karten auf den Tisch legt. Eine gleichzeitige Veröffentlichung liegt also nahe. Aller Vorrausicht nach lesen Sie in der nächsten Ausgabe einen Test der Voodoo 5-5000 von 3Dfx. Von Microsoft testeten wir in dieser Ausgabe zwar das neue Gamepad Plug&Play – die für diesen Monat versprochene IntelliMouse Optical trudelt für die nächste Ausgabe ein. **(jr)**

Boxen

1. Creative Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital
Ca. Preis: 440 Mark
Test in: dieser Ausgabe (Seite 220)

2. Creative Four Point Surround FPS 2000 Digital
Ca. Preis: 320 Mark
Test in: dieser Ausgabe (Seite 221)

3. Labtec APX-4620
Ca. Preis: 350 Mark
Test in: 2/1999 (86 Punkte)

4. Creative Four Point Surround
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 3/1999 (84 Punkte)



DVD-Laufwerk



1. Pioneer DVD-A04SZ
Ca. Preis: 260 Mark
Test in: –

2. Aopen DVD1040-Pro
Ca. Preis: 290 Mark
Test in: –

3. LG DRD-8080B
Ca. Preis: 250 Mark
Test in: –

4. Toshiba SD-M1302
Ca. Preis: 200 Mark
Test in: –

Monitor

1. Samsung Syncmaster 950p (19-Zoll)
Ca. Preis: 950 Mark
Test in: 4/2000 (87 Punkte)

2. Iiyama Vision Master 451 (19-Zoll)
Ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 4/2000 (85 Punkte)

3. Samsung Syncmaster 900 NF (19-Zoll)
Ca. Preis: ca. 1000 Mark
Test in: 4/2000 (81 Punkte)

4. Videoseven N95S
Ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)

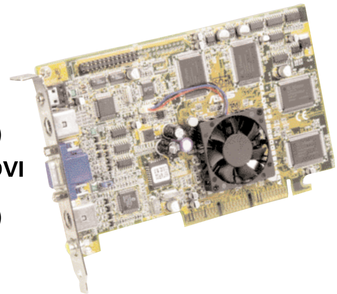


re Hitliste

unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

2D/3D-Beschleuniger

1. **Asus AGP-V6800 Deluxe**
   Ca. Preis: 680 Mark
   Test in: 4/2000 (94 Punkte)
2. **Elsa Erazor X²**
   Ca. Preis: 700 Mark
   Test in: 4/2000 (93 Punkte*)
3. **Hercules 3D Prophet DDR-DVI**
   Ca. Preis: 800 Mark
   Test in: 4/2000 (93 Punkte*)
4. **3Dfx Voodoo3-3000**
   Ca. Preis: 330 Mark
   Test in: 4/2000 (80 Punkte)

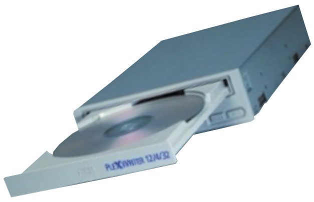


Joystick

1. **Microsoft Sidewinder Precision Pro**
   Ca. Preis: 120 Mark
   Getestet in: 9/1999 (86 Punkte)
2. **Saitek Cyborg Stick Digital**
   Ca. Preis: 150 Mark
   Test in: 9/1999 (85 Punkte)
3. **Thrustmaster Top Gun Platinum**
   Ca. Preis: 90 Mark
   Test in: 9/1999 (80 Punkte)
4. **Logitech Wingman Attack**
   Ca. Preis: 40 Mark
   Test in: 2/2000 (71 Punkte)



CD-Recorder



1. **Plextor Plexwriter 12/4/32 (SCSI)**
   Ca. Preis: 700 Mark
   Test in: –
2. **Sony CRX140E 8/4/32 (ATAPI)**
   Ca. Preis: 660 Mark
   Test in: –
3. **Plextor Plexwriter 8/4/32 (ATAPI)**
   Ca. Preis: 610 Mark
   Test in: –
4. **HP CD-Writer+ 8210i 4/4/24 (ATAPI)**
   Ca. Preis: 400 Mark
   Test in: –

Gamepad



1. **Logitech Wingman Gamepad**
   Ca. Preis: 50 Mark
   Getestet in: 11/1999 (85 Punkte)
2. **Microsoft Sidewinder Gamepad**
   Ca. Preis: 70 Mark
   Test in: 11/1999 (82 Punkte)
3. **Interact HammerHead FX**
   Ca. Preis: 100 Mark
   Test in: 1/2000 (81 Punkte)
4. **Logitech Wingman Gamepad**
   Ca. Preis: 50 Mark
   Test in: 11/1999 (85 Punkte)

Soundkarte

1. **Creative Labs Soundblaster Live! Platinum**
   Ca. Preis: 450 Mark
   Getestet in: dieser Ausgabe
2. **Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024**
   Ca. Preis: 140 Mark
   Test in: dieser Ausgabe
3. **Videologic Sonic Vortex 2**
   Ca. Preis: 160 Mark
   Test in: dieser Ausgabe
4. **Yamaha Waveforce 192 XG**
   Ca. Preis: 80 Mark
   Test in: dieser Ausgabe



Force-Feedback-Lenkrad

1. **Saitek R4 Force Wheel**
   Ca. Preis: 400 Mark
   Getestet in: 5/1999 (87 Punkte)
2. **Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel**
   Ca. Preis: 300 Mark
   Test in: –
3. **Logitech Wingman Formula Force**
   Ca. Preis: 400 Mark
   Test in: 5/1999 (72 Punkte)
4. **Guillemot Force Feedback Racing Wheel**
   Ca. Preis: 250 Mark
   Test in: 2/2000 (82 Punkte)



Maus



1. **Microsoft IntelliMouse Explorer**
   Ca. Preis: 130 Mark
   Test in: 11/1999 (88 Punkte)
2. **Microsoft IntelliMouse USB**
   Ca. Preis: 80 Mark
   Test in: –
3. **Microsoft Intelli Mouse with Intelli Eye**
   Ca. Preis: 110 Mark
   Test in: 11/1999 (87 Punkte)
4. **Logitech Pilot Wheel Mouse**
   Ca. Preis: 50 Mark
   Test in: –

Lenkrad



1. **Thrustmaster NASCAR Pro Digital**
   Ca. Preis: 200 Mark
   Getestet in: 2/2000 (88 Punkte)
2. **Saitek R4 Racing Wheel**
   Ca. Preis: 180 Mark
   Test in: 10/1999 (83 Punkte)
3. **Fanatec Le Mans**
   Ca. Preis: 150 Mark
   Test in: 10/1999 (82 Punkte)
4. **Mad Catz Andretti Racing Wheel**
   Ca. Preis: 150 Mark
   Test in: 3/2000 (82 Punkte)

* Neue Bewertung

Hast Du **Töne?**

Viel tut sich zurzeit nicht auf dem Soundkartenmarkt. Haben sich alle Hersteller der Führungsrolle der überall ausgezeichneten Soundblaster Live unterworfen? Oder leisten ein paar Kartenbauer noch erbitterten Widerstand? Sieben aktuelle Karten treten teils erstmalig, teils erneut gegen den Platzhirsch von Creative Labs an.



Die Devise »Fußball ist, wenn 22 Leute und ein Ball sich auf dem Rasen treffen und Deutschland gewinnt« mag für die Mannen um Erich Ribbek längst nicht mehr stimmen. Dafür lässt sich Ähnliches seit mehr als einem Jahr zum Thema Soundkartentests sagen.

Egal, in welchem Rahmen und mit welchen Testschwerpunkten aktuelle Soundkarten zum Vergleichskampf antreten – praktisch immer geht Creative Labs' Soundblaster Live als Sieger hervor. Nicht ganz ungewohnt für den Hersteller, führte doch seinerzeit auch die Soundblaster 16 ungeachtet der technischen Innovationen der Konkurrenz alle Hitlisten an.

Während manche Hersteller ob dieser Vormachtstellung zu resignieren scheinen und seit mehr als einem Jahr eben keine neuen Soundkarten anbieten, versuchen andere, doch das eine oder andere Marktanteils-Prozent mit neuen Modellen zu gewinnen.

Auf den folgenden Seiten treten sieben aktuelle Audioboards (teils auch welche, die schon im Test in der Player 7/1999 vertreten waren, aber nach wie vor aktuell sind) gegen die »neuen« Versionen der beiden Live-Schwestern an. Der Zusatz »neu« im vorigen Satz sollen andeuten, dass sich hardwareseitig bis auf eine neue Anschlussbox bei der großen Live-Version gar nichts getan hat. Allerdings liegt die Treibersoftware «Liveware«, die maßgeblich für die Ausreizung des technischen Potenzials der Karte verantwortlich ist, mittlerweile in der dritten Generation vor.

Bei den neuen Konkurrenzmodellen fällt vor allem auf, dass die jeweiligen Hersteller bemüht waren, den großen Rückstand insbesondere in Bezug auf vorhandene Anschlussmöglichkeiten aufzuholen. So wird heute kaum noch eine neue Soundkarte auf den Markt gebracht, die nicht mindestens einen digitalen Ein- und/oder Ausgang aufweist. Wie viele Anwender tatsächlich Digitalboxen, einen MD-Recorder oder hochwertiges Studio-Equipment an eine 100-Mark-Karte anschließen wollen, sei allerdings dahingestellt.

Auch die Einsicht, dass echtes Raumklangempfinden nur mit vier Lautsprechern möglich ist, scheint sich immer mehr durchzusetzen und beschert den meisten aktuellen Karten eine zusätzliche Buchse für ein rückwärtig aufgestelltes Boxenpaar.

Was bei diesem Test unberücksichtigt blieb, sind bestimmte innere Werte von Soundkarten, die bei Spielen praktisch überhaupt keine Rolle spielen. So dürften zum Beispiel Signal-/Rauschspannungsabstand, Klirrfaktor und Frequenzgang beim Digitalisieren über analoge oder digitale Eingänge den Spieler weniger interessieren. Und für echte Studio-Ansprüche (zum Beispiel Mehrspur-Harddisk-Recording, Einsatz als Sampler) muss man in der Regel schon der notwendigen Software wegen ein wenig tiefer in die Tasche greifen – wenngleich bei entsprechenden Vergleichstest von Semi-Profi-Soundkarten die große Soundblaster Live in der Regel auch sehr gut abschneidet.



Erst mit Raumklang kommt in Spielen wie Unreal Tornament eine perfekte Atmosphäre zu Stande. Aber nicht nur in 3D-Actionspielen sind EAX und A3D eine Bereicherung: Bereits Balur`s Gate bot als i-Tüpfelchen 3D-Sound.

Der Klang des Onboard-MIDI-Synthesizers ist für Nicht-Musiker auch nur noch von marginaler Bedeutung; die Zeit der MIDI-Musikuntermalung von Spielen ist vorbei und im Internet überwiegt das MP3-Musikangebot gegenüber MIDI-Files bei weitem. Apropos: Das Abspielen von MP3s stellt nur geringe Anforderungen an die Soundkarte und eignet sich als Testkriterium daher überhaupt nicht.

EAX oder nicht EAX?

Für reichlich Verwirrung sorgt die Angabe auf nahezu jeder Soundkarten-Verpackung: »kompatibel zu allen Standards, wie EAX, A3D ... «. Heißt dies, dass jetzt alle Soundkarten die Environmental Audio Effekte der Soundblaster Live beherrschen? Nein, denn genau genommen ist EAX keine Technologie, sondern ein Treiberaufsatz auf DirectX / DirectSound. Das heißt: wenn Sie in einem Spielprogramm die EAX-Effekte einschalten, gehen die entsprechenden Angaben zur Raumakustik an den Treiber, respektive an die EAX-Erweiterung, die auch mit den Treibern der EAX-kompatiblen Soundkarten installiert wird. Inwieweit tatsächlich aber Echo-, Hall- oder Flanging-Effekte aus den Boxen tönen, hängt davon ab, ob ein entsprechender Effektprozessor auf der Karte werkelt. Und da liegt die Soundblaster Live eben immer noch alleine vorne. Nichtsdestotrotz ist es natürlich denkbar, dass ein Soundkartenhersteller in absehbarer Zeit einen ähnlichen DSP-Prozessor auf seine Karte setzt und ihn über das übrigens von Microsoft lizenzierte und voraussichtlich in DirectX 8.0 standardmäßig vorhandene EAX steuert.

Spiele(r) stellen im Wesentlichen zwei besondere Ansprüche an das Board: Zum einen soll der 3D-Klang wirklich für ein intensiveres »mittendrin«-Spielgefühl sorgen, zum anderen dürfen Sound-Chipsatz und (unbedingt DirectX-kompatibler) Treiber keine Probleme beim Abspielen vieler Sounds gleichzeitig haben. In einer heftigen 3D-Shooter-Multiplayer-Schlacht oder im Starterfeld einer Formel-1-Simulation gibt es nämlich eine ganze Menge gleichzeitig zu hören.

Zudem ist die CPU-Belastung beim Abspielen und Mischen von Sounds in Zeiten, in denen um Frame-Rates mit Dezimalstellen geschachert wird, ein wichtiges Thema. Der Begriff »Audio-Beschleunigung«, mit dem die Soundkarten-Hersteller gerne werben, steht genau genommen nämlich für »möglichst geringe Bremswirkung der Audio-Ausgabe«. **(Stefan Wischner/jr)**

So haben wir getestet

Der Audio-Winbench 99 von Ziff Davis trägt gerade den Spiele-Anforderungen an Soundkarten Rechnung und prüft vor allem CPU-Belastung, Anzahl gleichzeitig abspielbarer Sounds und steuert per Direct3D-Sound die 3D-Positionierung zur subjektiven Bewertung des Testers.

Sowohl die Audio-Beschleunigung (möglichst geringe CPU-Last) als auch Technik und Wirkung von 3D-Audio fließen in das Wertungskriterium **Leistung** ein. Jenes gewichteten wir in diesem Test mit 40 Prozent, dem Löwenanteil aller Wertungen.

Der Faktor **Installation** betrifft sowohl das Einrichten von Karte und Treiber als auch Qualität und Umfang der Dokumentation. Diese Wertung hatte einen Anteil von 20 Prozent am Gesamturteil.

Wenngleich für Spieler praktisch ohne Bedeutung, so macht doch die **Klangqualität des MIDI-Synthesizers** einen wesentlichen Unterschied zwischen den Karten aus. Zehn Prozent Wertungsanteil war uns das schon wert.

Ein wichtiger Punkt ist die **Ausstattung** der Karten. Hierunter fällt die Anzahl der Ein- und Ausgänge ebenso wie wichtiges Zubehör (Kabel, Adapter, Mikrofon, externe Anschlussbox ...) und die Software-Dreingaben. Hier findet bei Auffälligkeiten im negativen oder positiven Sinn auch der Kaufpreis der jeweiligen Karte Berücksichtigung. Der Anteil dieses Kriteriums an der Gesamtwertung beträgt 30 Prozent.

Vergleichstest: Neun aktuelle 3D-Soundkarten

Videologic Sonic Vortex 2



Auch Videologic versucht den Spagat zwischen Spiele- und Musik-Bedürfnissen und spendierte der Karte, die auf Aureals Vortex-2-Chip und der 3D-Technologie A3D 2.0 basiert, einen (optischen!) digitalen Ausgang. In der technischen Ausstattung entspricht sie ansonsten weitgehend der Soundblaster Live Player 1024.

Da nicht einmal ein gedrucktes Installationsblättchen, geschweige denn ein Handbuch in der Schachtel lagen, geriet die Installation zu einem Ratespiel. Glücklicherweise liegen die nötigen INF-Dateien aber im Root-Verzeichnis der Treiber-CD, so dass der Hardware-Assistent die Treiber selbst fand und problemlos installierte. Auch hier ist kein anschließender Windows-Neustart erforderlich. Eine kleine, aber feine Besonderheit ist das komplette Ersetzen (nicht Ergänzen durch eine Alternative) des Windows-Mischpults durch eine ähnlich gestaltete, aber weitaus praktischere Version.

In den Leistungsmessungen macht die Karte bezüglich der CPU-Last eine hervorragende Figur; Performance-Beeinträchtigungen von Spielen durch die Audioausgabe dürften bei dieser Karte ausgeschlossen sein. Auch der 3D-Eindruck wusste schon mit nur zwei angeschlossenen Lautsprechern zu überzeugen.

PC PLAYER WERTUNG — VIDEOLOGIC SONIC VORTEX 2, ca. 160 Mark

Pro:
- Geringe CPU-Belastung
- Guter 3D-Eindruck

Contra:
- Mäßige Ausstattung

Installation (20%)	80
Leistung (40%)	90
MIDI (10%)	45
Ausstattung (30%)	60
GESAMTURTEIL	**75**

Diamond Sonic S90



Fast schon der Oldie in diesem Testfeld ist Diamonds Sonic S90, die bereits im Vergleichstest in der Player 7/1999 den »Preistipp« aufgeklebt bekam.

Die Installation gestaltete sich als ausgesprochen hakelig. Gründe waren zum einen die schon im letzten Test bemängelte unzureichende Installations-Dokumentation und zum anderen völlig veraltete Treiber von 1998, die in Verbindung mit Windows 98 (Second Edition) ordentlich Zicken machten. Also, im Internet die neuesten (Mai 1999) Treiber besorgt (schlappe 16 MByte) und schon klappte es. Hier wäre ein wenig Produktpflege dann doch angesagt.

3D-Klang: A3D (auch 1.0) ist sicher nach wie vor die beste 3D-Technologie für nur zwei Lautsprecher. Klänge von hinten oder weit oben und unten sind zwar etwa diffus. Das ganze horizontale Feld von ganz vorne bis links und rechts neben dem Spieler wird dagegen sehr gut dargestellt.

Die Ausstattung beschränkt sich zwar auf das nötigste, die Software-Dreingaben bestehen nur aus ein paar mageren Musiktools. Angesichts des günstigen Preises geht das aber in Ordnung.

Alles in allem sicher keine spektakuläre Karte und schon gar nicht auf dem aktuellen Standard, aber für Spieler dank des geringen Preises ein echtes Schnäppchen.

PC PLAYER WERTUNG — DIAMOND SONIC S90, ca. 50 Mark

Pro:
- Günstiger Preis
- Noch ordentlicher 3D-Effekt

Contra:
- Hakelige Installation
- Magere Ausstattung

Installation (20%)	45
Leistung (40%)	60
MIDI (10%)	45
Ausstattung (30%)	35
GESAMTURTEIL	**48**

Guillemot Maxi Sound Fortissimo

Auch Guillemot bietet mittlerweile Soundkarten mit PCI-Schnittstelle an. Die recht neue Fortissimo kommt mit den gewohnten vier Lautsprecheranschlüssen und 3D-Technologie von Sensaura (kompatibel zu A3D 1.0).



Dem Trend zu möglichst vielen Anschlüssen kann sich auch Guillemot wohl nicht entziehen. Die Fortissimo bietet einen optischen S/PDIF-Eingang und gleich vier analoge Onboard-Eingänge. Einen Digitalausgang gibt's dagegen nicht. Die Installation der Treiber verlief völlig problemlos. Eine gedruckte Anleitung würde Einsteigern sicher helfen, aber dank der INF-Datei im Root-Verzeichnis der CD fand der Hardware-Assistent von Windows 98 die Treiber selbstständig. Die CPU wird allerdings bei 3D-Sound und 32 Soundstreams etwas hoch belastet.

Das 3D-Klangerlebnis entspricht dem der günstigeren Waveforce von Yamaha und kommt an den Vortex2-Chip oder die SB-Live-Modelle nicht ganz heran. Mit vier Lautsprechern wird es deutlich besser, wenngleich es aber teils harte Übergänge bei Klängen gibt, die von hinten nach vorn oder umgekehrt wandern.

PC PLAYER WERTUNG — GUILLEMOT MAXI SOUND FORTISSIMO, ca. 100 Mark

Pro:
- Problemlose Installation
- Guter MIDI-Synthesizer

Contra:
- Recht magere Ausstattung

Installation (20%)	90
Leistung (40%)	70
MIDI (10%)	90
Ausstattung (30%)	50
GESAMTURTEIL	**70**



Creative Labs Soundblaster Live Player 1024

Vormals die »kleine« SB-Live, zeugt nun der Name »Player« für die Zielgruppe, den PC-Spieler. Technisch entspricht die Karte der großen Platinum-Version, nur ohne externe Anschlussbox und umfangreiches Softwarepaket. Warum Creatives Technik »Environmental Audio« dem Konkurrenten A3D bei Anwendern und Spieleherstellern den Rang abgelaufen hat, wird deutlich, wenn man den Effektgenerator in Aktion hört. Die neueste EAX- und Treiberversion (EAX 2.0, Liveware 3.0) sorgen für noch mehr Aha-Erlebnisse. Vor allem die Ortbarkeit von oben und unten beim Anschluss von vier Lautsprechern wurde hörbar verbessert. In punkto CPU-Last und 3D-Wirkung liegt die Player zusammen mit ihrer großen Schwester weit vorn. Für Viel-Spieler ist die Live Player 1024 momentan die beste Audiokarte der Wahl.

PC PLAYER WERTUNG – CREATIVE LABS SOUNDBLASTER LIVE PLAYER 1024 ca. 140 Mark

Pro:
- Problemlose Installation
- EAX-Effekte
- Guter 3D-Sound mit 2 und 4 Boxen

Contra:
- –

Installation (20%)	90
Leistung (40%)	95
MIDI (10%)	70
Ausstattung (30%)	70
GESAMTURTEIL	**85**



Creative Labs Soundblaster Live Platinum

Der Namenszusatz »Platinum« bei der neuesten Generation von Creative Labs' Flaggschiff sorgt dafür, dass man nicht mehr von der »großen« und der »kleinen« Soundblaster Live sprechen muss. Zur Vorgängerin hat sich technisch zumindest auf der Karte selbst praktisch nichts geändert. Allerdings wurde das Zusatz-Platinchen mit den Digital- und MIDI-Anschlüssen gegen das wesentlich sinnvollere »Live-Drive«, einem Einschub für einen Laufwerksschacht mit zusätzlichen Ein- und Ausgängen und regelbaren Mikrofon- und Kopfhöreranschlüssen an der Vorderseite ersetzt. Eben jenes Live-Drive, diverse Anschlusskabel (sogar ein optisches Digitalkabel) und eine wahrlich opulente Software-Ausstattung (allerdings vor allem für Hobbymusiker) sollen den im Vergleich zur kleinen Schwester (Live Player 1024) etwa dreimal höheren Preis rechtfertigen. Immerhin finden sich Vollversionen von »Alien vs. Terminator« und »Rollcage« in der Packung. Ansonsten sind die beiden Modelle absolut gleichwertig. Demzufolge unterscheiden sich die Wertungen im Rahmen dieses Tests auch nur in Bezug auf die Ausstattungsnote. Für Nur-Spieler ist die Platinum-Version sicher ein wenig »overpowered«. Allerdings sieht das Live-Drive an der Rechnerfront schon ungemein professionell aus.

PC PLAYER WERTUNG – CREATIVE LABS SOUNDBLASTER LIVE PLATINUM ca. 400 Mark

Pro:
- Problemlose Installation
- EAX-Effekte
- Guter 3D-Sound mit 2 und 4 Boxen

Contra:
- Hoher Preis

Installation (20%)	90
Leistung (40%)	95
MIDI (10%)	70
Ausstattung (30%)	90
GESAMTURTEIL	**90**



Terratec DMX

Die Installation gelang vor allem dank eines hervorragenden Handbuchs (selten genug!) und einer für den Hardware-Manager von Windows auffindbaren Position der INF-Dateien auf der CD völlig problemlos.
Deutliche Schwächen leistete sich die Karte allerdings beim 3D-Teil der Leistungsmessungen und Hörtests. Obwohl die von anderen Karten bekannte Sensaura-Technologie für den Raumklang sorgt, kam es schon bei den Hörproben zu deutlichen Knacksen und Aussetzern. Die Leistungsmessung belegte denn auch eine CPU-Last von über 40 Prozent, was sich in Spielen deutlich bemerkbar machen kann. Terratec verspricht in Bälde neue Treiber für den ESS-Soundchip, die das Problem dann lösen sollen. Der Wavetable-Synthesizer weiß auch nicht recht zu überzeugen und reiht sich in punkto MIDI-Klang am Ende des Testfeldes ein. Mit der Ausstattung kann die Karte durch die digitalen Ein- und Ausgänge auf der Extraplatine in diesem Testrahmen mit Spieleschwerpunkt nur wenig punkten. Immerhin finden sich alle wichtigen Kabel und etliche Musikanwendungen in der Schachtel. Nur-Spieler sollten sich den Kauf vorher nochmal überlegen - wenn Sie außer Spielen noch andere Ansprüche haben, ist die DMX einen zweiten Blick wert.

PC PLAYER WERTUNG – TERRATEC DMX ca. 260 Mark

Pro:
- Problemlose Installation
- Viele Anschlussmöglichkeiten

Contra:
- Viel zu hohe CPU-Last bei 3D-Sound
- Recht hoher Preis

Installation (20%)	95
Leistung (40%)	40
MIDI (10%)	35
Ausstattung (30%)	65
GESAMTURTEIL	**58**

Yamaha Waveforce 192 XG



Und noch eine alte Bekannte aus dem Soundkarten-Test in der PC Player 7/1999. Die jüngste Schwester der Karte mit vier Lautsprecheranschlüssen (Waveforce XG Quad) war dem Hersteller für diesen Test nicht zu entlocken, so dass die 2-Kanal-Version erneut antreten musste. Ärger gleich bei der Installation. Schuld ist die im Test vor fast einem Jahr schon bemängelte Treiber-CD, von der sich nur die tief in der Ordnerstruktur versteckten englischen Treiber installieren ließen. Wenigstens konnten die problemlos eingerichtet werden. Auch am Lieferumfang (ein Demo von »Final Fantasy VII«, das war's schon) hat sich nichts geändert.

3D-Audio mit Sensaura-Technik (vergleichbar mit A3D 1.0) und zwei Lautsprechern ist definitiv nicht der Stand der Technik, aber immerhin brauchbar. Die CPU-Belastung ist jedoch zumindest für aufwändige 3D-Spiele definitiv zu hoch und kann die Grafik ausbremsen. Über jeden Zweifel erhaben ist dagegen nach wie vor der (Software-) Wavetable mit XG-Instrumentensatz. Alles in allem eine brauchbare Karte, der Straßenpreis von rund 80 Mark ist mittlerweile aber zu hoch.

PC PLAYER WERTUNG – YAMAHA WAVEFORCE 192 XG ca. 80 Mark

Pro:
- Guter MIDI-Klang

Contra:
- Alte Treiber-CD
- Relativ hohe CPU-Belastung

Installation (20%)	50
Leistung (40%)	60
MIDI (10%)	90
Ausstattung (30%)	35
GESAMTURTEIL	**54**

Typhoon Silver Crest Acoustic Five



Ein etwas skurril wirkendes Gebilde ist die neue Karte von Typhoon. Auf dem Board thront – wie dereinst die Wavetable-Aufsätze – ein zweites, das auf einer zusätzlichen Blende seltsamerweise nochmals zwei Front-, zwei Rear- und einen Subwoofer-Ausgang bietet. Außerdem findet sich hier ein digitaler Eingang (Cinch, nicht optisch).

Abgesehen vom mechanischen Aspekt (die Karte belegt zwei volle Steckplätze und Anschlussblenden, den eigenen PCI-Slot und einen darunter), ist die Installation einfach. Ein beigelegtes Faltblatt informiert über das Treiberverzeichnis auf der CD, auf das der Hardware-Manager verwiesen wird. Abschließend lassen sich per CD-Autorun noch ein paar Tools und Zusatztreiber (YG-Softsynthesizer) installieren. Letztere entsprechen absolut dem Software-Lieferumfang der Yamaha Waveforce 192, beschränken sich also vor allem auf MIDI-Tools. Folgerichtig werkelt auch der Yamaha-XG-Chip für die MIDI-Klangerzeugung auf dem Board, wodurch die Karte in diesem Beeich richtig punkten kann.

In punkto CPU-Belastung hält sich die Karte im Mittelfeld. Das Raumklangerlebnis (Sensaura) ist mit zwei Lautsprechern zu A3D 1.0 vergleichbar. Mit vier Lautsprechern treten gelegentlich harte Übergänge zwischen hinteren und vorderen Lautsprechern auf. Nicht getestet wurde übrigens 4.1-Ausgang, da er für Spiele keine Bedeutung hat.

PC PLAYER WERTUNG – TYPHOON SILVER CREST ACOUSTIC FIVE ca. 160 Mark

Pro:
- Guter MIDI-Klang
- Viele Anschlussmöglichkeiten

Contra:
- Magere Software-Ausstattung
- Sinn des 4.1-Ausgangs unklar

Installation (20%)	80
Leistung (40%)	65
MIDI (10%)	90
Ausstattung (30%)	60
GESAMTURTEIL	**69**

Diamond Monster Sound MX 300



Ebenfalls erneut im Test tritt Diamonds Monster Sound MX 300 den Vergleich an. Als eine der ersten Karten mit Vortex-2-Chip und A3D 2.0 ist sie in Sachen 3D-Klang immer noch auf der Höhe der Technik.

Auf Grund der Tatsache, dass sich auf der universellen Treiber-CD (auch Grafikkarten- und andere Treiber) eine Uralt-Version von 1998 befand, haben wir gleich den aktuellen Treiber von der Diamond-Site installiert. Dank eines etwas unklaren Setup-Programms (und ebenfalls nicht ganz frischen Windows-98-eigenen Treibern) gelang dies erst im zweiten Anlauf.

In punkto 3D-Sound konnte die Monster wiederum dank Vortex 2 und A3D 2.0 absolut überzeugen, und zwar schon mit nur zwei Lautsprechern oder einem Kopfhörer. Die Leistungsmessungen bescheinigten ihr vor allem beim Abspielen von 32 Soundstreams einen recht mäßigen CPU-Leistungshunger.

MIDI-mäßig weiß der Vortex-Chip dagegen nicht zu überzeugen und klingt im Allgemeinen zu dünn und künstlich. An Software-Dreingaben finden sich ausschließlich Musiktools auf der CD. Ausnahme: Der Zoran-DVD-Player.

PC PLAYER WERTUNG – DIAMOND MONSTER SOUND MX 300 ca. 130 Mark

Pro:
- Guter 3D-Sound
- Recht geringe CPU-Belastung

Contra:
- Alte Treiber-CD

Installation (20%)	70
Leistung (40%)	85
MIDI (10%)	45
Ausstattung (30%)	60
GESAMTURTEIL	**71**

Kleines Sound-Glossar

3D-Sound
Oberbegriff für die unterschiedlichsten Verfahren, einen räumlichen Klangeindruck mit zwei oder auch mehr Lautsprechern zu erzielen. Der Begriff wird auf einfache Filterschaltungen (die das rechte und linke Signal nur ein wenig zeitlich versetzen) genauso angewandt, wie auf komplexe Methoden zur Erzielung echten dynamischen Raumklangs (Positional Audio) mit Hilfe psychoakustischer Simulationen.

A3D
Ein von Aureal entwickeltes 3D-Sound-Verfahren, bei dem mit nur zwei Stereokanälen durch aufwändiges Mischen vieler Signale ein räumlicher Höreindruck gemäß dem menschlichen Ohr-Gehirn-Zusammenspiel erreicht wird.

Digitale Ein- und Ausgänge
Anschluss an einer Soundkarte oder einem digitalen Audio-Gerät (CD-Player, MD-Recorder ...), der die rein digitalen Signale ohne Umweg über einen Digital-Analogwandler - und den damit verbundenen, möglichen Klangverlusten - transportiert. Als besonders verlustarm gelten optische Anschlüsse, bei denen kein Kupferkabel Elektronen transportiert, sondern ein Glasfaserkabel Lichtsignale weitergibt.

General MIDI
Standard für MIDI-Instrumente (auch für den Synthesizer auf einer Soundkarte), der vor allem vorschreibt, welchem von 128 Instrumenten welche MIDI-Nummer zugeordnet ist. Ist beispielsweise ein Part einer MIDI-Datei für das Instrument Nummer 1 vorgesehen, erklingt auf General-MIDI-Synthesizern immer ein Klavier. Dessen Klangqualität hängt allerdings wiederum vom jeweiligen Synthesizer ab.

MIDI
Musical Instruments Digital Interface. Ein Standard für die Kommunikation von elektronischen Musikinstrumenten untereinander über die gleichnamige Schnittstelle. Gleichzeitig auch Aufzeichnungs- und Dateiformat für Musik (als Notation, respektive Abspielanweisungen für einen Synthesizer).

Synthesizer
Elektronisches Musikinstrument, das mit analoger oder digitaler Technik Klänge erzeugt. Meistens Bestandteil eines Keyboards, aber auch auf jeder Soundkarte vorhanden.

Wavetable
Technik eines digitalen Synthesizers. Dabei werden einzelne Töne, die als Sample (ähnlich einer WAV-Datei) in einem Speicher - normalerweise einem Sample-ROM - liegen, nach Bedarf umgerechnet (Tonhöhe), aneinandergehängt (Loops) und gemäß MIDI-Steueranweisungen ausgegeben. Auf neueren Soundkarten ist das Wavetable in Software-Form vorhanden. Früher wurde dieser Teil von Add-on-Karten bewältigt.

XG-MIDI
Gegenüber General MIDI erweiterter MIDI-Standard, der weit mehr als 128 Instrumente unterstützt. Wird derzeit nur von Yamaha-Synthesizern verwendet.

Wischners Wertung


STEFAN WISCHNER

Die Herausforderer haben die Live-Schwestern nicht vom Thron gestoßen – das habe ich aber auch eigentlich gar nicht erwartet. Allerdings: Die Platinum-Version der Soundblaster Live kostet richtig Geld – definitiv sogar zu viel für Nur-Spieler ohne Ambitionen für aktive Musik- oder andere Audioanwendungen. Der durchaus pfiffige Kopfhöreranschluss als einziger spürbarer Vorteil für Zocker rechtfertigt fast 300 Mark Preisdifferenz zur kleinen (ansonsten völlig vergleichbaren) Schwester jedenfalls nicht. Also, wenn Live, dann Player 1024. Für ganz schmale Geldbeutel gibt es aber dennoch Alternativen. Für reine Spieleanforderungen bei geringeren Ansprüchen an 3D-Sound tun es auch die Oldies im Test, Diamond S90 und Yamaha 192 XG, ohne Digitalein- oder Ausgänge und anderen Gimmicks. Durchaus empfehlenswert sind aber auch die beiden Karten mit Vortex-2-Chip und A3D 2.0. Dabei steht die wesentlich neuere Videologic-Karte vor allem in Sachen CPU-Belastung ein wenig besser da.
Was mir noch auffiel: die Preiskalkulation scheint keine Beigaben in Form von Kabeln, Adaptern oder gar guten Vollversionen mehr zuzulassen. Nicht einmal für gedruckte Handbücher scheint es zu reichen. Nur die Schachtel der Live Platinum ist üppig gefüllt, aber die ist eben auch ganz schön teuer.

Neun Soundkarten auf einen Blick

Hersteller	PC PLAYER TEST-SIEGER Creative Labs	Creative Labs	Videologic	Diamond	Guillemot	Typhoon Silver Crest	Terratec	PC PLAYER PREIS-TIPP Yamaha	Diamond
Typbezeichnung	Soundblaster Live Platinum	Soundblaster Live Player 1024	SonicVortex 2	Monster Sound MX 300	Maxi Sound Fortissimo	Acoustic Five	DMX	Waveforce	Sonic S 90 192 XG
Preis in Mark (ca.)	400	140	160	130	100	160	260	80	50
3D-Technologie	Environmental Audio	Environmental Audio	A3D 2.0	A3D 2.0	Sensaura	Sensaura	Sensaura	Sensaura	A3D 1.0
Anzahl Lautspr.	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4	4 + 1	2	2
CPU-Last Direct Sound 44 KHz, 32 Streams[1]	0,50%	0,50%	0,60%	7,40%	6,30%	6,2%	5,35%	6,90%	14,70%
CPU-LastDirect 3D Sound, 44 kHz, 32 Streams[1]	6,60%	6,60%	3,90%	9,60%	14,80%	17,5%	42,80%	15,60%	30,40%
Installation 20%	90	90	80	70	90	80	95	50	45
Leistung 40%	95	95	90	85	70	65	40	60	60
MIDI 10%	70	70	45	45	90	90	35	90	45
Ausstattung 30%	90	70	60	60	50	60	65	35	35
Wertung	90	85	75	71	70	69	58	54	48

[1] Weniger ist besser!



Mittendrin statt nur davor

EAX, A3D, AC3, Dolby ProLogic … sind das böhmische Dörfer? Nein, Standards für den Surround-Sound. Was sich dahinter verbirgt und was Sie benötigen, um vom Sound umzingelt zu werden, erfahren Sie in diesem Grundlagenartikel.

Das angesagte Modewort ist zur Zeit 3D. Bei den Grafikkarten sorgen alle paar Monate neue Chips für noch mehr Leistung – dafür gibt unsereiner mit leichter Hand auch mal ein paar Blaue aus. Denn schließlich ist eine hübsche und flüssig scrollende Optik dem Spielspaß sehr zuträglich. Doch beim Sound schlüpft der Spieler erstaunlicherweise gern in die Sparhosen.

Meist stehen zwei aktive Mini-Boxen neben dem Monitor und sorgen dadurch für ein mehr oder (zumeist) weniger gutes Klangfeld, denn letzteres wird so immer von vorn erzeugt. Geräusche, die von hinten kommen erzielen Sie auf diese Weise nicht. Zuallererst denkt man beim Schlagwort Surround ans Kino, zum Beispiel an die Szenen in den Alien-Filmen, wo das außerirdische Monster von hinten gruselige Geräusche erzeugt und dadurch die Spannung ins Unermessliche treibt. Erst durch dieses Tonverfahren können einem Pistolenkugeln am Ohr vorbeizischen oder Hubschrauber scheinbar überfliegen. Also ist Surround doch geradezu prädestiniert für Spiele, oder? Nehmen wir doch mal die 3D-Shooter: Mit zwei Lautsprechern kann man nur beurteilen, ob der Angreifer von rechts oder links naht. Wenn man auch vorn und hinten unterscheiden kann, eröffnet das eine völlig neue Dimension. Aber auch eine Rennsimulation wird wesentlich realistischer, wenn Sie akustisch die Entfernung zum Hintermann einschätzen können.

Der interaktive Zuhörer

Grundlegend gibt es einen gewaltigen Unterschied zwischen Surround-Sound für Film oder Fernsehen und dem für Computerspiele:

Beim Film sind Sie nur Zuhörer, beim Spiel dagegen Akteur und bestimmen somit interaktiv das Klangeschehen! Konkret bedeutet dies, dass sich die Position einer Schallquelle immer relativ zur Bewegung des Spielers ändern muss. Wenn man sich also um 180 Grad dreht, muss das vorher rückwärtige Geräusch von vorn kommen und umgekehrt. Ebenso muss eine Schallquelle leiser werden, wenn man sich von ihr entfernt. Schnell stellt man fest, dass zur korrekten Reproduktion eines natürlichen Umgebungsgeräusches eine Vielzahl komplizierter Rechenaufgaben anstehen. Die CPU des Rechners damit zu belasten, würde zu Einbußen bei der Performance führen. Was also liegt näher, als 3D-Beschleuniger-Chips nicht nur auf Grafikkarten, sondern auch auf Soundkarten aufzupflanzen? Genau so machen es nämlich die beiden selbst ernannten Größen des Spiele-Raumklangs: Creative Labs und Aureal. Beide haben solche Chips und eigene Verfahren zur Codierung entwickelt und werben mit der Unterstützung ihrer Standards bei jeweils weit über 100 aktuellen Spiele-Titeln. In Microsofts DirectSound-3D-Schnittstelle, die Bestandteil von DirectX ist, werden jedenfalls beide Verfahren unterstützt. Auch eine weitere Gemeinsamkeit fällt ins Auge: die Ausgabe auf vier separat angesteuerte (diskrete) Kanäle. Zwei vorn und zwei hinten. Die Ausgabe auf zwei Kanäle in Form von **virtual Surround** ist zwar auch möglich, aber nur **ein böser Marketing-Gag**, der die Käufer aufs Kreuz legt. **Alles, was aus nur zwei Lautsprechern kommt erzeugt höchstens einen räumlichen Eindruck, aber niemals einen Surround-Sound**.

Qualität hat seinen Preis

Wer halbwegs vernünftig einsteigen will, den kommt das – zumindest finanziell – teuer zu stehen. Der erste Kostenfaktor ist die Soundkarte. Für den Standard »Environmental Audio Extensions« (EAX) von Creative benötigt man eine Soundblaster-Live-Karte, für »A3D« von Aureal eine Soundkarte mit Vortex-Chipsatz, wie sie von Firmen wie Diamond, Terratec, Turtle Beach und anderen angeboten wird. Solche Karten sind deutlich unter 200 Mark zu haben. Soundkartenberatung haben wir aber schon ein paar Seiten vorher (siehe Vergleichstest auf Seite 174) gemacht, deshalb wollen wir uns gleich um die nächsten zwei Glieder in der Schallerzeugungs-Kette und damit dem nächsten Kostenfaktor kümmern, nämlich Verstärker und Lautsprecher. Weil Sie billiger und platzsparender sind, haben wir uns für den Test aktive Satellitensysteme vorgenommen. Die von uns getesteten Lautsprechersets tragen zum Teil das Dolby-Digital-Emblem und sollen somit auch Heimkino-tauglich sein.

(Florian Friedrich und Michael Jansen*/md)

Videologic DigiTheatre

Das rund 750 Mark teure DigiTheatre gehört wie Creatives DTT 2500 zu den beiden Multimedia-Lautsprechersets in diesem Vergleich, die auch den Standard Dolby Digital verarbeiten können.

Das heißt, der vom Kinosound abgeleitete Mehrkanal-Klang auf DVD-Videos wird über integrierte Dolby-Digital-Decoder mit beiden Systemen wiedergegeben. Voraussetzung für den Heimkinospaß ist eine Quelle mit digitalem AC-3-Ausgang. Die Daten werden beim DigiTheatre in einer externen Steuerzentrale mit Decoder in analoge Signale umgewandelt und an den aktiven Subwoofer weitergegeben. An diesem Bedienteil oder mit der Fernbedienung im Scheckkarten-Format können alle erforderlichen Einstellungen für die Surround-Wiedergabe geändert werden. Am Decoder finden sowohl digitale Daten über Lichtleiter oder Cinchkabel, als auch analoge Signale über ein Steroebuchsenpaar Zugang. Die sechs Endstufen (5 x 7,5 Watt für die Satelliten und 1 x 20 Watt für den Subwoofer) sind im Bass-Abteil untergebracht. Bei der Chassisbestückung wurde leider ein wenig gespart. Die fünf Lautsprecher und der Subwoofer sind von bescheidener Qualität. Die Satelliten klingen ein wenig harsch, während der Bass recht ordentlich spielt. Was fehlt, ist etwas Leistungsreserve. Ein Ersatz für ein ausgewachsenes Heimkino ist das DigiTheatre nicht, wohl aber ein ordentliches Set für die Beschallung am Schreibtisch.



Videologic Sirocco Crossfire

Das Crossfire-System schlägt mit rund 800 Mark zu Buche und ist in erster Linie für den Surround-Sound über eine vierkanalige Soundkarte gedacht, also für Spiele mit EAX- oder A3D-Klang.

Einen Dolby-Digital-Decoder sucht man hier vergebens, obwohl im Prinzip via externer AC3-Decodierung dem Heimkino nichts im Wege steht. Einzig der fehlende Center-Lautsprecher muss dann mit dem Phantom-Modus simuliert werden. Das Set macht den wertigsten Eindruck aller Probanden. Die Verstärkereinheit ist solide gebaut und besitzt ordentliche Schalter wie Regler. Der mächtige Subwoofer ist qualitativ fast auf HiFi-Niveau, während die kleinen Satelliten-Boxen als Zwei-Wege-Lautsprecher ausgeführt sind. Gegenüber dem üblichen Breitband-Chassis (also Ein-Weg-Lautsprechern im PC-Sektor) bieten die Zwei-Wegler eine feinere Höhenauflösung und breitere Abstrahlung, beides dient dem besseren Klang. Apropos: Das Crossfire-Set wartete mit dem besten Klang im Test auf. Wer also High-End-Sound sucht und bereit ist, 800 Mark für die Beschallung des Spielplatzes auszugeben, der ist mit dem Sirocco Crossfire bestens bedient.



Geräteübersicht

Geeignet für	EAX/A3D	ProLogic	Dolby Digital
Creative Four Point Surround	Ja	Nein	Nein
Creative DeskTop Theatre 5.1	Ja	Ja	Ja
VideoLogic DigiTheatre	Nein	Ja	Ja
VideoLogic Sirocco Crossfire	Ja	Bedingt*	Bedingt*

* mit externem Dolby-Digital- beziehungsweise ProLogic-Decoder und Center in Phantom-Modus

So haben wir getestet

In einem unabhängigen, auf Audio- und Videotechnik spezialisierten Testlabor mussten die vier Kandidaten ihr Können unter Beweis stellen. Es wurden Frequenzgänge ermittelt, Abstrahlverhalten beurteilt und Hörtests durchgeführt.

* **Michael Jansen, Geschäftsführer des Messlabors AV T.O.P., und Florian Friedrich arbeiten u.a. für Testzeitschriften wie Video, Audio Vision, HiFi, Records und ComputerBild.**

Creative DeskTop Theatre 5.1, DTT 2500 Digital



Wie der Name schon sagt, ist das DeskTop »Theatre 5.1«-tauglich. Das heißt, es verarbeitet Dolby-Digital-Datenströme zu Rundumklang. Und natürlich nimmt es auch analoge Signale der hauseigenen Soundblaster-Live-Karte entgegen.

Am Verstärker, dem Herzstück des Sets, lassen sich zahlreiche Einstellungen vornehmen. Neben getrennten Pegelstellern für Center-, Surround-, Subwooferkanal und Master-Volume bietet das DeskTop Theatre diverse Effekt-Programme wie »Music«, »Movie«, »Four Point« und »Stereo«. Mit dem Speaker-Test-Schalter wird der Pegel der einzelnen Boxen eingestellt, damit sich unterschiedliche Entfernungen ausgleichen lassen. Die Ausgangsleistung der Verstärker ist mit sieben Watt für die Front- und Rückkanäle, 21 Watt für den Center-Speaker und 20 Watt für den Subwoofer eher bescheiden. Die Lautsprecher sind so genannte Breitband-Chassis, es gibt also keinen extra Hochtöner. Auf Grund der recht starken Bündelung dieser Systeme, sollten sie möglichst genau auf den Hörplatz ausgerichtet sein. Zwei mitgelieferte Boxenstative für die rückwärtigen Lautsprecher machen dies möglich. Klanglich liegt das DeskTop Theatre 5.1 etwa auf dem Niveau des DigiTheatre – allerdings zu einem deutlich günstigeren Preis von rund 500 Märkern. Dank der zudem umfassenden Ausstattung und der klar verständlichen Bedienungsanleitung muss man dem Creative DeskTop Theatre 5.1 das Prädikat Preistipp verleihen.

Die Alternative

Von Sennheiser gibt es mit dem Surrounder einen Surround-Kopfhörer, der tatsächlich vier Lautsprecher und auch vier Eingangskanäle besitzt. Mit einem Kopfhörer im herkömmlichen Sinn hat er jedoch nur wenig zu tun, denn der rund 400 Mark teure »Surrounder« liegt auf den Schultern auf und ist daher eher als Halskrause mit Lautsprechern zu bezeichnen. Er erweist sich gerade für Spieler als echte Alternative zum Boxenset, da Sie das Surround-Erlebnis genießen können, ohne dem Nachbarn auf die Nerven zu gehen (siehe auch PC Player 6/99). Für 200 Mark mehr gibt es bei Sennheiser noch den »DSP PRO«, einen eigenständigen ProLogic-Dekoder für den Surrounder. Damit steht dann auch dem Ein-Mann-Heimkino nichts mehr im Wege. Durch seine Form, wird man allerdings etwas in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt.



Selbst James T. Kirk wäre stolz auf diesen Helm: der Surrounder-Kopfhörer von Sennheiser.

DVD-Video / AC3 im PC

Wenn Sie sich für ein Set mit Dolby Digital entscheiden, dann wollen Sie dieses Feature sicherlich auch nutzen. Dabei gibt es aber einiges zu beachten. Zunächst benötigen Sie eine Quelle, die dieses Format auch ausgeben kann. Das kann entweder ein Standalone-DVD-Player sein (den Yamakawa AVPhile715, der auch selbstgebrannte MP3-CDs abspielt, bekommt man für weniger als 500 Mark) oder eine PC-Lösung. Die PC-Lösung kann entweder Soft- oder Hardware-basierend sein. Software-basierend heißt, dass Sie ein DVD-ROM-Laufwerk und eine Dekoder-Software benötigen. Vielen aktuellen Grafikkarten liegen WinDVD, Cinemaster oder andere Player schon bei, ansonsten kann man sich Shareware-Versionen aus dem Netz holen.

Aber Achtung: Die wenigsten Soundkarten verfügen über einen zu den Software-Playern kompatiblen Digitalausgang.

Ob Ihre Soundkarte in der Lage ist, den digitalen Datenstrom auszugeben, erfragen Sie am besten beim Hersteller der entsprechenden Dekoder-Software. Zusätzlich braucht man auch noch einen fixen Rechner – ein Pentium II/350 muss es schon sein, damit der heiß begehrte Film nicht zur Diashow verkommt.



Das Anschlussfeld des Dekoders von Creatives DeskTop Theatre 5.1 mit analogen Eingängen für Vier-Kanal-Surround-Spiele.

Hardware-basierend dagegen bedeutet, dass im Rechner eine Dekoder-Karte installiert wird, die für die Video-Dekodierung und die Ausgabe vom Audio-Datenstrom zuständig ist. Hierzu befindet sich an den Dekoderkarten ein Digitalausgang, den man dann direkt mit dem externen Dolby-Digital-Verstärker verbindet. Die Rechner-CPU darf sich derweilen ausruhen.

Begriffsentwirrung

Environmental Audio Extensions (EAX)

Wurde von der Firma Creative-Labs – bekannt durch die Soundblaster-Karten – ins Leben gerufen. Ein Prozessor auf der Soundkarte sorgt ständig für die richtige Positionierung der virtuellen Schallquellen, abhängig vom Spielgeschehen. Zur optimalen Wiedergabe werden vier Lautsprecher benötigt.

Aureal 3D (A3D)

Ähnlich wie EAX basiert auch dieses System auf einem 3D-Sound-Beschleuniger-Chip. Der nennt sich Vortex und ist auf den Soundkarten vieler namhafter Hersteller zu finden. Zur optimalen Wiedergabe werden auch hier jeweils ein Lautsprecher für links, rechts sowie hinten links und hinten rechts benötigt.

Dolby Surround ProLogic

Der Klassiker: Schon viele Jahre gibt es diesen Standard, der aus dem Kino kommt und sich nach und nach in die häuslichen Gefilde vorgearbeitet hat. Aus einem Stereo-Signal werden durch Summen- und Differenzbildung zwei weitere Kanäle gezaubert: Center und Rear. Für Spiele bringt es allerdings nur wenig, da bislang kaum ein Spiel Dolby unterstützt. Kein Wunder, denn es fehlt einfach die Flexibilität des Systems, das auch nur für TV-Glotzer konzipiert wurde. Außerdem werden bei Dolby für die Hardware, die fürs Kodieren und Dekodieren zuständig ist, hohe Lizenzgebühren fällig. Anwendungsgebiet: Film und Fernsehen.

Dolby Digital 5.1/ AC3

Zwei Begriffe – dieselbe Technik. Hier macht Surround richtig Spaß, zumindest als passiver Zuhörer, denn es gibt für jeden der sechs ansteuerbaren Kanäle (2 Front, 1 Center, 2 Rear und 1 Subwoofer) ein eigenes Signal, die Boxen werden also absolut getrennt angesteuert, der Fachmann bezeichnet das als diskret. Leider findet dieses Verfahren derzeit nur bei DVDs und beim digitalen Satelliten-Empfang Einsatz. Es wird stets ein Dekoder benötigt, der die Signale verteilt. AC3 ist abwärtskompatibel zu ProLogic, jeder Dolby-Digital-Verstärker kommt also auch damit klar. Direkte Konkurrenten: DTS, MPEG-Multichannel.

Virtual Surround

Man spricht von virtuellem Raumklang, wenn durch Effekthascherei mit nur zwei Boxen eine Klangkulisse geschaffen wird, die einen räumlichen Eindruck vermittelt. Reiner Etikettenschwindel, denn ein echter Raumklang lässt sich so nicht erzeugen.

Creative FourPoint Surround, FPS 2000 Digital

Das Einsteiger-Boxenset von Creative ist das FourPointSurround. Es ist vor allem für den Creative-eigenen Surround-Standard EAX gedacht. Mit 400 Mark ist es die preisgünstigste Kombination im Testfeld. Dafür bekommt der Kunde immerhin vier kleine Satelliten, einen Subwoofer und – sehr praktisch – eine kabelgebundene Fernbedienung. Mit ihr lassen sich Lautstärke und Balance zwischen vorn und hinten einstellen, während der Subwoofer mit den eingebauten Verstärkern unterm Spieltisch verbannt wird. Netzteil und Verstärker sind identisch mit denen des größeren Schwestermodells. Einzig Dolby, der entsprechende Center-Speaker und die umfangreiche Ausstattung fehlen. So findet der Kunde am Subwoofer neben den Lautsprecherausgängen und den Audio-Eingängen lediglich einen Power-Schalter und einen Bassregler. Interessant ist der digitale Audioeingang »Digital DIN«. Wird eine Soundblaster-Live-Karte verwendet, so kann der Klang auch über den verlustfreien Digitalweg zum Subwoofer führen und erst dort Digital/Analog-gewandelt werden. Im Hörcheck zeigte sich die Kombi nicht ganz so bassstark wie das DeskTop Theatre 5.1 aus gleichem Hause. Ansonsten konnte das deutlich günstigere Set gut mithalten. Wer auf Dolby Digital verzichten kann und sowieso nur ordentlichen Sound für seine Spiele sucht, dem sei das FourPointSuround empfohlen.



Fazit

Jeder, der in der dritten Klangdimension spielen will, sollte sich Videologics Crossfire-Set einmal zu Gemüte führen. Diese Kombi bietet den besten Sound aller Probanden am »Spielplatz«, kann aber die Dolby-Standards nur über einen externen Dekoder verarbeiten. Universeller ist da schon das Creative DeskTop Theatre 5.1 mit integriertem DD-Dekoder zum deutlich günstigeren Preis. Leider muss man hier leichte Abstriche in Sachen Klang hinnehmen.
Eines wurde in diesem Test ebenfalls deutlich: EAX und A3D sind unumstritten die besten Surround-Standards für Spiele. Beim Pantoffelkino dagegen hat das auf Spielfilme zugeschnittene Dolby ganz klar die Nase vorn.

Raum und Sound

Gut platziert ist halb gewonnen: das Fein-Tuning für Surround-Systeme.

Nicht nur der Einsatz von hochwertigen Soundkarten, guten Lautsprechern und leistungsstarken Verstärkern bestimmt das Klang-Ergebnis, auch die vorhandene Raum-Akustik spielt eine gewichtige Rolle. Wir verraten Ihnen Tricks, wie Sie Ihr Surround-System am besten in Szene setzen.

Boxenpositionierung am PC

Tatsächlich hängt ein guter Sound – neben gutem Boxen-Material – im Wesentlichen auch von der Aufstellung ab. So ist darauf zu achten, dass alle Schallwandler etwa in gleicher Höhe und gleicher Entfernung positioniert werden und auf den Hörplatz, beziehungsweise in Richtung Kopf des Spielers zielen. Nur so ist garantiert, dass nichts an spektakulären Soundeffekten verloren geht und ein rundum ausgewogener Sound zu Stande kommt. Vermeiden Sie also die Boxen irgendwo hinter Gardinen zu verstecken oder auf den Boden zu stellen. Lediglich der Subwoofer (Bass) darf unterm Schreibtisch landen. Da er vorwiegend tiefe Töne reproduziert, die man kaum orten kann, hat man mit der Aufstellung des Bassisten mehr oder weniger freie Wahl. Er sollte sich allerdings innerhalb der Lautsprechergruppe befinden (siehe Abbildung). Eine mögliche Aufstellung könnte folgendermaßen aussehen: Die vorderen Boxen sind bündig mit der Bildschirmfront, links und rechts am Monitor befestigt. Die meisten Hersteller liefern dazu die passenden Klebefolien. Ist zudem ein Center-Lautsprecher vorhanden, wie bei den Dolby-Systemen, dann wird dieser vorzugsweise mittig auf dem Monitor platziert. Natürlich kann man die Boxen auch einfach auf den Tisch, links und rechts vom Monitor stellen, doch wird der Sound nicht ganz so überzeugen. Um eine breitere Hörbasis beziehungsweise weitläufigere Abbildung zu bekommen, lassen sich – sofern der Computertisch an einer Wand steht – die vorderen zwei (drei) Boxen auch etwa auf Ohrhöhe an der Wand montieren. Dabei sollte der Abstand von der linken zur rechten Box nicht viel größer sein, als etwa die doppelte Monitorbreite. Die beiden rückwärtigen Boxen sollten in gleichem Abstand zum Spielplatz aufgestellt werden. Manche Hersteller liefern dazu Standfüße oder Lautsprecherständer, mit denen sich die kleinen Würfel ausrichten lassen. Beide Sets von Creative sind zum Beispiel mit Bodenstativen für die hinteren Lautsprecher ausgerüstet, so dass für die Spielzeit die hinteren Boxen einfach in Position gebracht werden. Alternativ bietet sich bei schmalen Räumen eine Montage an den Seitenwänden an. Sicherlich gibt es noch unzählige andere Aufstellmöglichkeiten, doch diese sind alle mehr oder weniger kompromissbehaftet.

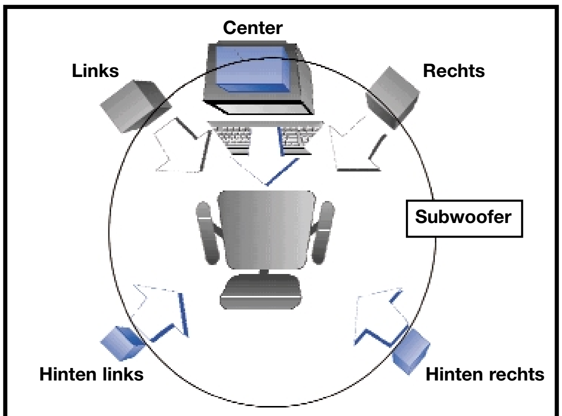
Boxenpositionierung am TV

Wer wirkliches Heimkino und kein Pantoffelkino will, der muss leider in den sauren Apfel beißen und fünf Lautsprecher plus Subwoofer in seinem Wohnraum unterbringen – zum Leidwesen der Mitbewohner. Doch damit ist es noch nicht getan. Die Boxen müssen zudem optimal platziert werden, damit Kino-Feeling aufkommt.

Regel Nummer 1: Die vorderen drei Lautsprecher sollten in gleicher Höhe, nämlich etwa mit dem Hochtöner auf Ohrhöhe aufgestellt werden. Dabei darf die Centerposition geringfügig variieren, da der Mittenlautsprecher unmittelbar über oder unter dem Fernseher Platz finden sollte. Dies ist wichtig, weil der Center-Speaker für die bildbezogenen Dialoge und Geräusche verantwortlich ist.

Regel Nummer 2: Stellen Sie die Boxen – wenn es irgendwie geht – nicht in Raumecken auf. Sie werden es mit einem sauberen Bass danken. Auch die Hörposition sollte nicht in einer Raumecke gewählt werden, da ansonsten Bassdröhnen den Heimkinospaß verderben kann.

Regel Nummer 3: Die beiden rückwärtigen Lautsprecher zeichnen für die Surround-Kulisse im Heimkino verantwortlich. Während im Kino etwa zwei Dutzend Boxen an Rück- und Seitenwänden ein diffuses Schallfeld erzeugen, um den Zuschauer stärker in den Ort der Handlung mit einzubeziehen, sind es im Kino zu Hause lediglich zwei Boxen mit diffusem Abstrahlverhalten. Sie sollten links und rechts seitlich der Zuhörer an den Wänden in etwa zwei Meter Höhe montiert werden.



Alle Lautsprecher sollen optimalerweise in einem gedachten Kreis um die Spieler angeordnet sein.

Saitek SP550



Speziell an Anfänger richtet sich Saitek mit dem neuen **SP550**. Der Clou: Das Gerät ist sowohl ein Joystick als auch ein Gamepad. Das Pad entspricht dem P120 (Test in PC Player 3/2000), hat also ein recht wabbeliges Vier-Wege-Steuerkreuz, vier Knöpfe auf der Oberseite und zwei weitere für den Zeigefinger. Der Knüppel wiederum ähnelt stark dem ST110 (Test in PC Player 2/2000), besitzt allerdings nur zwei Knöpfe anstelle von vieren und einen Schieberegler für den Schub; beim ST110 übernimmt eine Rolle diesen Dienst. Stecken Sie beide Geräte zusammen, erhalten Sie einen Sechs-Knopf-Knüppel mit Coolie-Hat an der Basis (das Steuerkreuz eben) und Schubregler. An der rechten Seite des Sticks finden Sie zwei Klemmen, die das Pad festhalten. Lösen Sie diese, bekommen Sie ein Sechs-Knopf-Gamepad. Das Gerät hat nur ein Kabel, bei einem Wechsel müssen Sie deshalb die entsprechende Windows-Einstellung ändern.

Fazit

Ein schöner, wenn auch etwas gewöhnungsbedürftiger Steuerknüppel. Knöpfe und Vier-Wege-Schalter sitzen an ungewohnten Positionen, außerdem sind die Pad-Knöpfe schwammig, die am Knüppel hingegen zu hart. Zweites Argument: Das P120 und der ST110 sind einzeln billiger. Dafür hilft Ihnen das SP550, Ordnung in den Kabelsalat auf dem Schreibtisch zu bringen. Ein ordentliches Gerät. **(mash)**

PC PLAYER WERTUNG
SAITEK SP550 ca. 80 Mark ■ Joystick-Gamepad-Kombination

Pro:
- Interessante Kombination
- Ergonomisch gut

Contra:
- Recht teuer
- Knöpfe von unterschiedlicher Qualität

GESAMTURTEIL 78

Guillemot Jet Leader 3D Digital/USB



Hä? Kam nicht vor knapp zwei Jahren schon der **Jet Leader 3D**-Joystick heraus? Ja, stimmt schon; doch nun ist er in einer USB-Version erhältlich, in der Sie ihn übrigens auch an neuere Macintosh-Computer anschließen können. Nach wie vor hat der Knüppel vier Knöpfe (davon zwei in Tandem-Anordnung am vorderen Teil) und vier weitere an der Basis. Ein spitzer, mickriger Coolie-Hat thront mittig oben. Als Schubregler fungiert ein kleines Rädchen, das sich immer noch sehr unschön anfasst. Außerdem hat es einen kleinen Dorn, der unangenehm auffällt. Durch diese Anordnung ist das Gerät achsensymmetrisch, das heißt, es lässt sich von Links- wie Rechtshändern gleichermaßen gut benutzen. Ein mittlerweile oft kopiertes, aber immer noch sehr schönes Feature ist die in der Höhe verstellbare Handballenauflage. Und dank der mitgelieferten Software ist der Jet Leader auch noch frei programmierbar.

Fazit

Nach fast zwei Jahren hätte es ruhig ein paar kleine Verbesserungen und einen etwas niedrigeren Preis geben können. Doch genug gemotzt, denn davon abgesehen ist der Jet Leader für Anfänger wie Profis gleichermaßen geeignet. Kleine Mankos wären zwar vermeidbar, stören aber nicht sehr. **(mash)**

PC PLAYER WERTUNG
GUILLEMOT JET LEADER 3D ca. 80 Mark ■ Joystick

Pro:
- Verstellbare Handballenauflage

Contra:
- Recht teuer
- Unschöne Knöpfe und Schubregler

GESAMTURTEIL 75

Arowana Freestyle Game Pad Fighter 3



Ein Gamepad der besonderen Art ist dieser Vertreter der Zunft: Wie das Microsoft »Sidewinder Freestyle Pro« reagiert es auf Bewegungen, kippen Sie es nach vorn, bewegt sich Ihre Spielfigur nach vorn usw. Das Steuerkreuz liegt links und hat das Manko, nur sehr kurze Hebelwege zu haben. Sechs Knöpfe liegen auf der rechten Seite, weitere vier finden sich an den Vorderseiten. Davon sind zwei angenehm groß, die anderen beiden jedoch sehr schmal. Die Kalibrierung gestaltet sich eher schwierig, da keine Installations-Software beiliegt. So müssen Sie das Pad als »4-Knopf-4-Achsen«-Gerät anmelden, und da hier somit digitale Buttons auf analogen Achsen liegen, gibt es mit einigen Programmen Probleme. Dank der zwei Hörner liegt der **Fighter 3** gut in der Hand, ist jedoch ziemlich dick.

Fazit

Schon beim Freestyle Pro von Microsoft kam die Frage auf, ob ein Gerät, das man zum Steuern hin- und herschwenken muss, überhaupt Sinn macht. Wir meinen: Nein, da das eigentlich nur im Stehen vernünftig funktioniert und man ja eher selten vor dem Rechner steht. Das Pad selbst funktioniert recht gut, die Knöpfe und das Steuerkreuz sind aber verbesserungswürdig. **(mash)**

PC PLAYER WERTUNG
AROWANA FREESTYLE GAME PAD FIGHTER 3 ca. 60 Mark ■ Gamepad

Pro:
- Recht günstig

Contra:
- Kalibrierungsprobleme
- Sehr dick

GESAMTURTEIL 68

Microsoft Sidewinder Gamepad Plug&Play



Dass sich ungewöhnlich aussehende Eingabegeräte in letzter Zeit besser verkaufen, hat sich inzwischen auch bei Microsoft herumgesprochen. Deshalb ist das **Sidewinder Gamepad Plug&Play** im transparenten Design gehalten und lässt einen verschwommenen Blick auf die Innereien zu. Verschwommen deshalb, weil Sie durch den getönten Kunststoff keine Details erkennen können. Doch das soll uns nicht weiter stören, denn nun sind die Eigenschaften dran: Das Gamepad wurde mit einem USB-Stecker versehen und lässt sich damit nur an solcherlei Ports anschließen – doch das ist auch gleichzeitig ein Vorteil, da es ohne lästige Treiberinstallation sofort unter Windows 98 zur Verfügung steht. An Funktionen stehen auf der Oberseite vier Buttons zur Verfügung, während vorn zwei Front-Buttons integriert sind. Das Steuerkreuz arbeitet digital.

Fazit

Klein, aber fein. Microsoft ging mit dem Plug&Play-Pad keine Experimente ein und schuf quasi einen Halbbruder zum erfolgreichen Sidewinder Gamepad – nur eben mit weniger Features. Doch die tadellose Ergonomie tröstet schnell darüber hinweg und die Funktionsarmut macht sich auch im Preis bemerkbar, der aber noch immer etwas zu hoch angesiedelt ist. Da hätten zehn oder 20 Mark weniger sicher nicht geschadet. **(jr)**

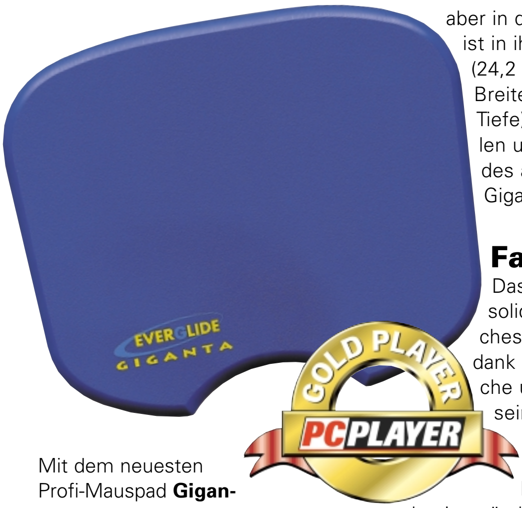
PC PLAYER WERTUNG
MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD PLUG&PLAY ca. 50 Mark ■ Gamepad

Pro:
- Sieht schick aus
- Keine Treiber notwendig
- Einwandfreie Ergonomie

Contra:
- Wenig Funktionen

GESAMTURTEIL 73

Everglide Giganta



Mit dem neuesten Profi-Mauspad **Giganta** rückt Everglide etwas verspätet auf den Markt. Da gibt es jemanden, der schon früher da war: Die Jungs von Ratpad.com kamen den Everglidern nämlich zuvor und brachten ihr Ratpad (Test in PC Player 4/2000, Wertung: 88 Prozent) bereits vor zwei Monaten heraus. Einen Vertrieb in Deutschland hat Ratpad bisher leider noch nicht – da hat Everglide im deutschsprachigen Raum mit seiner Webseite www.everglide.de ein besseres Standbein. Auch gibt es bereits eine Vielzahl von Computerhändlern, die das Everglide im Sortiment haben. Doch nun zu den Eigenschaften: Wenn Sie die Beschaffenheit der Oberfläche anschauen, werden Sie keinen Unterschied zum kleineren Attack-Pad von Everglide feststellen. Der große Unterschied liegt aber in der Größe, denn die ist in ihren Ausmaßen (24,2 cm Höhe, 29,0 cm Breite und 0,85 cm Tiefe) üppiger ausgefallen und wird viele Fans des alten Pads zum Giganta locken.

Fazit

Das Giganta ist ein solides Mauspad, welches seinen Vorgänger dank der größeren Fläche übertrifft, aber in seiner Verarbeitung nicht ganz an das Ratpad herankommt. Jenes besitzt nämlich eine Oberfläche, welche die Maus sanfter darübergleiten lässt.

Beim Giganta ist die Maussteuerung minimal ungenauer. Trotzdem spielt man mit einem der besten Pads, das Mäuse je beschnuppern durften. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
EVERGLIDE GIGANTA ca. 50 Mark ■ Mauspad

Pro:
- Monströse Oberfläche
- Besser als Large Attack Pad

Contra:
- Leicht bremsende Schicht
- Schmale Handkerbe

GESAMTURTEIL 87

Interact Cyclone Digital



Neuester Vorzeigeknüppel der Interact-Babes ist der **Cyclone Digital**, der nicht nur für den Großteil der Spieler geformt wurde, sondern an dem auch Linkshänder ihren Spaß haben werden. Auf dem Standbein sind vier Buttons, ein Schubregler und ein Shift-Button untergebracht. Das ganze stellen Sie sich jetzt doppelt vor. Tataaaa. Denn auch auf der linken Seite befindet sich dieselbe Anordnung der Buttons. In der unteren Mitte des Standbeins hat Interact noch einen Profil-Button eingepflanzt, mit dem Sie die per beiliegender Software konfigurierbaren Sequenzen abrufen können. Am Knüppel selbst grinsen Ihnen zwei normale Buttons und ein Feuerknopf mit zwei Funktionen entgegen. Der Coolie-Hat wurde natürlich nicht vergessen und ragt ein Stück weit aus dem Stick heraus.

Fazit

Ein sehr solides Gerät, wären da nicht ein paar Ungereimtheiten. Zunächst einmal wurde beim Design des Standbeins etwas gepennt, da Ihre Hand nur sehr umständlich sowohl die fünf Buttons als auch den Schubregler gleichzeitig bedienen kann. Zudem dürfte der Stick zur besseren Bedienung kleiner sein. Besonders gefallen haben uns die große Handballenauflage, die dritte Joystick-Achse und die beträchtliche Funktionsvielfalt. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
INTERACT CYCLONE DIGITAL ca. 100 Mark ■ Joystick

Pro:
- Auch für Linkshänder geeignet
- Viele Funktionen

Contra:
- Buttons mit ungenauem Druckpunkt
- Fängt schnell an zu wackeln

GESAMTURTEIL 70



PC PLAYER

Wo zur Hölle ist die nächste LAN-Party? Damit Sie nicht gelangweilt vor einem Solo-Spielchen zuhause versauern, bastelten wir in Zusammenarbeit mit PlanetLAN wieder die aktuelle Karte zusammen.

Viel Lob, aber auch viel Kritik äußern die Gäste auf LAN-Partys. Damit Sie einen Eindruck bekommen, wie Netzwerkspieler sich eine ideale Party vorstellen, präsentieren wir Ihnen in diesem Monat eine Handvoll Umfragen.

Außerdem wieder mit dabei: Die LAN-Karte mit allen wichtigen Parties, die (hoffentlich auch in Ihrer Nähe) in Deutschland stattfinden.

Zocker-Doping

Nur nicht aufhören ...

Flying Horse sponsert LAN-Party-Besucher: Ein halbes Jahr lang unterstützt Flying Horse in jeder PC-Player-Ausgabe jeweils fünf LAN-Spieler mit einer Palette (24 Dosen) des Power-Drinks.

Senden Sie Ihre Teilnahme-Postkarte an die folgende Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Flying-Horse-Aktion
5/2000
Rosenheimerstr. 145h
81671 München

Mitarbeiter des Future Verlags und der Firma Flying Horse sind nicht teilnahmeberechtigt, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 3. Mai 2000.



Dosenweise Power für LAN-Party-Spieler.

Die Darkbreed lebt!

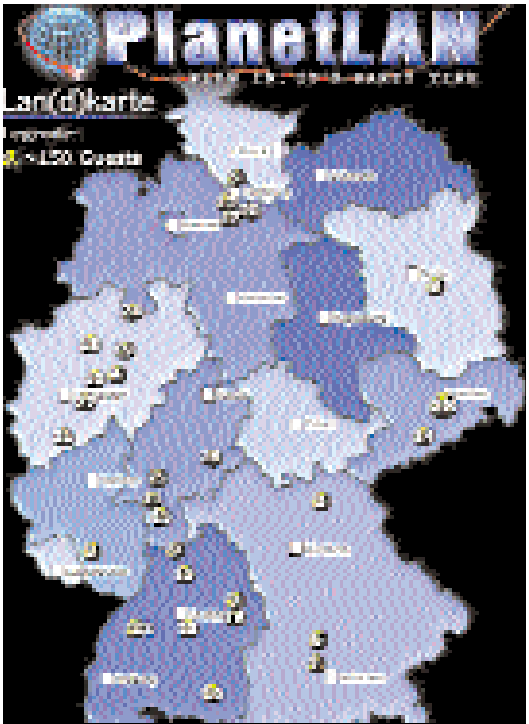
Jetzt ist es also bekannt. Die nächste Darkbreed-Party heißt: **Darkbreed – breaking normality** und wird wohl sämtliche bisherigen Partys in den Schatten stellen. Jedenfalls versammeln sich in den Rhein-Main-Hallen in Wiesbaden vom 28. bis zum 30. Juli insgesamt 2000 Netzwerksbegeisterte Spieler. Zum Vergleich: Auf der bisher größten Party (GamersGathering) zockten 1600 Spieler ein Wochenende lang rund um die Uhr.

PlanetLAN eZine



eZine: Das elektronische Magazin von PlanetLAN.

Diesen Monat im Online-Magazin von PlanetLAN (www.planetlan.de): »Hauptberuf Lan-Gamer« und »Printmedien auf LANs«. In letzterem Artikel nehmen die Planetlaner die teils sehr unterschiedliche Berichterstattung über LAN-Partys unter die Lupe.



Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys, die in Ihrer Nähe stattfinden. Die komplette Karte mit allen größeren Partys gibt es unter www.planetlan.de

Wichtige LAN-Party-Termine von April bis Juni 2000

Nr.:	Party	Datum	Ort	Gäste	Eintritt	URL
1	The Gameparade	07.04	bei München	250	35,00 DM	www.gameparade.de
2	LanViking III	08.04	Uetersen	300	30,00 DM	www.lanviking.de
3	Spacematch 2K	14.04	Bliesen	200	20,00 DM	www.spacematch.de
4	CNC 1/2K	14.04	Unna	250	29,00 DM	cnc.lanparty.de
5	Dynamyteleader	15.04	Quickborn	200	30,00 DM	www.dynamyte.de
6	Munich Battle LAN	28.04	bei München	200	30-35 DM	mbl.planetlan.de
7	EuropeNet	05.04	Schw. Gmünd	224	25,00 DM	europenet.planetlan.de
8	G-P-L 01/2000	05.04	Marzahn	240	42,00 DM	www.g-p-l.de
9	Temple of Domination	05.04	Mauer	150	30,00 DM	www.dbuecking.de
10	DefCon	12.04	Schmalegg	150	30,00 DM	www.lanparty.ravens-burg.de
11	Circus-Infernus 03/2000	02.05	Kehl-Auenheim	177	30-35 DM	www.circus-infernus.de
12	Planet Insomnia 7	02.05	Seevetal	404	39,00 DM	www.planet-insomnia.de
13	Gigahertz-Lan: Phase III	12.05	bei Karlsruhe	230	35,00 DM	www.gigahertz-lan.de
14	Evolution	13.05	bei Fürth	200	19,00 DM	evolution.purespace.de
15	Bullet Hail Network	13.05	Riedstadt	200	25,00 DM	www.netzwerknacht.de
16	Lanwars Episode 3	19.05	Kuchen	400	30,00 DM	www.lanwars.lanparty.de
17	JCC#4	26.05	Jesteburg	150	35,00 DM	www.j-c-c.de
18	RuhrpottRuler -	02.06	Dorsten	500	40,00 DM	www.ruhrpott-ruler.de
19	Night of frags	03.06	Datteln	160	20,00 DM	of.planetlan.de
20	MultiMadness 8	09.06	Seevetal-Maschen	200	25,00 DM	www.multimadness.de
21	HOLD	16.06	Bad Münstereifel	150	35,00 DM	www.h-o-l-d.de
22	Circus Infernus 04/2000	16.06	Appenweier	222	30-35 DM	www.circus-infernus.de
23	LANbada Convention	17.06	Reutlingen	222	30-35 DM	www.lanbada.de
24	Lan-M@TriX	17.06	Lengerich	222	30,00 DM	www.lan-matrix.de
25	TeraFusion 2K	23.06	Niedernhausen	560	35,00 DM	www.terafusion.de

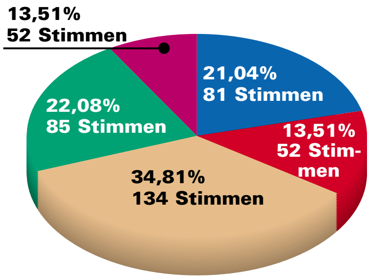
LAN oder nicht LAN

Was halten denn die Besucher von den inzwischen sehr populär gewordenen Netzwerkpartys? Sollten wirklich nur über 18-jährige Spieler an den Fragpartys teilnehmen oder soll der Zutritt auch schon für 16-jährige gelten? Und wie sieht es mit den großen Events aus – alles ein großes Durcheinander oder wirklich ein Erlebnis wert? Fragen über Fragen, die wir in Zusammenarbeit mit PlanetLAN den Besuchern der letzten Parties an den Kopf geworfen haben. Die Besucher der Webseite konnten an den Umfragen teilnehmen und ihre persönlichen Erfahrungen in das Gesamtresultat einfließen lassen.

Im Folgenden fassen wir die Ergebnisse der wichtigsten Polls zusammen und versuchen, eine Art Überblick zu gewinnen, was die Netz-Gemeinschaft wirklich möchte. Nicht erst nach der »Gamers Gathering« (»GaGa«) mit 1600 Teilnehmern wurde der Sinn von immer größeren Partys heiß diskutiert – doch die GaGa ließ diese Diskussion mit einem Schlag in die Köpfe zurückkehren. Waren die Vorgänge bei GaGa Ausnahmeerscheinungen oder unvermeidbare Nebeneffekte einer LAN-Party in dieser Größe? Wie wir im Märzheft berichtet hatten, gab es ein paar unangenehme Zwischenfälle, wie zu niedrige Temperaturen, lahm gelegte Netzanbindungen und Alterskontrollen. Ist es überhaupt im Interesse der Spieler, wenn Organisatoren sich die Beine wundlaufen, um noch größere Hallen zu finden und dort noch größere Partys veranstalten? Oder ist es nicht viel angenehmer, in einer kleinen und überschaubaren Gemeinschaft mit weniger als 300 Leuten zu spielen? Um genau das von den Spielern zu erfahren, startete PlanetLAN direkt nach der Games Gathering eine Umfrage. Die Frage lautete: »Was halten Sie von der derzeitigen Entwicklung hin zu gigantischen LAN-Partys?« Wie die Spieler schließlich abgestimmt haben, sehen Sie in Umfrage Eins.

Umfrage Eins

Was halten Sie von der derzeitigen Entwicklung hin zu gigantischen LAN-Partys?



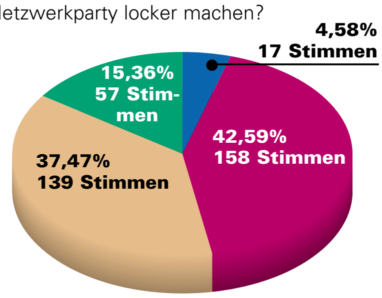
- **Ich kann's nicht groß genug haben.** (blau)
- **Ab 500 Spielern geht's erst richtig los.** (rot)
- **200 bis 300 Mann, aber bitte nicht mehr.** (beige)
- **Sessions mit bis 100 Zocker sind die besten.** (grün)
- **Ich spiele nur im privaten LAN.** (violett)

Das Ergebnis zeigt, dass sich die Meinungen in ungefähr drei gleich große Gruppen spalten. Die erste Gruppe bevorzugt eine familiäre Atmosphäre im kleinen Kreis. Diese Gruppe nimmt keine weite Reise auf sich und wird, wenn überhaupt, sehr selten auf großen LAN-Partys wie Gamers Gathering oder Darkbreed anzutreffen zu sein. Die zweite Gruppe sucht einen Kompromiss zwischen familiärer Atmosphäre und hoher Teilnehmerzahl. Dazu sind die 200-er bis 300-er Partys am besten geeignet. Man hat genügend Gegner und kennt doch einige Leute aus der Gemeinschaft, die man zuvor über ein paar Internet-Spielchen oder auf einer lokalen Party angetroffen hat.

Die letzte Gruppe kennt in punkto Teilnehmerzahlen kein Erbarmen. Hauptsächlich zählt für sie: möglichst viele Gegner, möglichst fette Preise und vor allem der große Szenetreff. Wenn wieder einmal LAN-Party-Geschichte geschrieben wird, dürfen sie nicht fehlen ...

Umfrage Zwei

Wie viel Eintrittsgeld würden Sie für eine Netzwerkparty locker machen?



- **Höchstens 15 DM – mehr zahle ich nicht.** (blau)
- **15 bis 30 DM – teurer muss nicht sein.** (violett)
- **30 bis 50 DM – dann ist wirklich Schluss.** (beige)
- **Die großen Partys sind mir mehr als 50 DM wert!** (grün)

Alles hat seinen Preis!

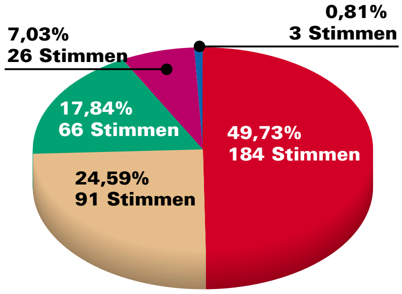
Aber was ist die Szene eigentlich bereit zu zahlen? Die absolute Schmerzgrenze liegt anscheinend bei 50 Mark. 80% der Teilnehmer bewegen sich zwischen 15 und 50 DM. Alles was über 50 Mark kostet, hat wenig Chancen – was man auch an den aktuellen Anmeldezahlen der »Cool Water LAN« mit ihrem fast dreistelligen Eintrittspreis sehen kann. Immerhin über 15% würden notfalls mehr als 50 DM berappen, wenn eine ganz fette Party ansteht. Wer LAN-Partys als festen Bestandteil seiner Hobbys sieht, bei dem spielt der Preis letztendlich eine unbedeutende Nebenrolle.

Früh übt sich!

Spätestens seit der GamersGathering-Party wurde die U18-Problematik (Teilnahme an Netzwerkpartys erst ab 18 Jahren) überall intensiv diskutiert. Wo die einen Veranstalter direkt sagen »unter 18 läuft nichts mehr«, versuchen andere durch ausgefeilte Einverständniserklärungen der Eltern wenigstens alle Zocker ab 16 Jahren reinzulassen.
Circa 25% gehen davon aus, dass bei den kleineren LANs ein Mindestalter von 16 Jahren weiterhin machbar wäre. Ein kleiner Teil meint, dass in Zukunft wieder alle LANs ab 16 sind. Hinter dieser Erwartung stecken wohl hauptsächlich Minderjährige. Die Wahrscheinlichkeit, dass LANs zukünftig bedenkenlos ab 16 Jahren besucht werden können, ist leider nicht sehr groß. Lösungswege, wie den Raum in zwei Hälften zu trennen, stoßen nur auf wenig Gegenliebe und scheinen keine Alternative darzustellen. **(Michael Wegner/jr)**

Umfrage Drei

Ab welchem Mindestalter sollte der Zutritt zu LAN-Partys gewährt werden?



- **LAN-Parties nur noch ab 18 Jahren.** (rot)
- **Bei kleinen Partys Eintritt weiterhin ab 16.** (beige)
- **Bei allen Partys Eintritt ab 16 oder weniger.** (grün)
- **U18 und Volljährige werden in zwei Räumen getrennt.** (violett)
- **Es sollen keine indizierten Spiele mehr gespielt werden.** (blau)



Nach Ansicht eines Großteils der LAN-Party-Besucher sollten die Austragungen erst ab 18 Jahren zugänglich sein.

Technik Treff



Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

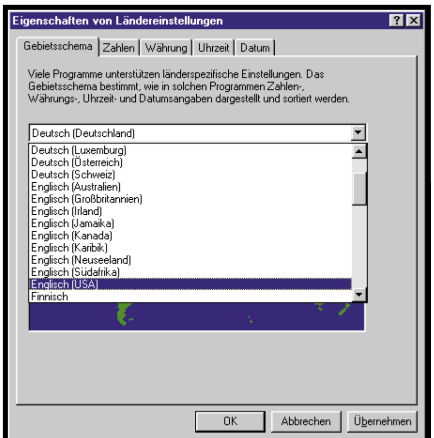
■ Athlon mit 200-MHz-Prozessorbus

In einem Bericht über neue Motherboards für den Athlon habe ich gelesen, dass es von Asus schon ein Motherboard mit 200 MHz Frontsidebus gibt. Stimmt das? (Rudolf Fischer)

Hier ist ein wenig Begriffs-Entwirrung nötig: Richtig ist, dass die Athlon-Prozessoren von AMD tatsächlich mit einem Bustakt von 200 MHz arbeiten. Die bisher erhältlichen Motherboards (unter anderem eben auch das »K7M« von Asus) werkeln allerdings weiterhin mit 100 MHz RAM-Takt, um eben 100-MHz-RAMs verwenden zu können. Neue Motherboards, die dann 200 MHz unterstützen, sind allerdings angekündigt. So richtig Sinn macht das aber eigentlich erst, wenn entsprechende 200-MHz-RAMs verfügbar sind. Auch die sollen kommen. Was natürlich für den Aufrüstwilligen wieder heißt: Motherboard und RAM neu kaufen. Und wie schnell das Ganze dann gegenüber einem bisher verfügbaren System läuft, muss sich auch erst noch herausstellen.

■ Ländercode auf DVD-ROM

Sind Computerspiele auf DVD auch vom Ländercode abhängig? Kann ich also US-DVD-Spiele auch mit einem deutschcodierten Laufwerk spielen oder kann ich lediglich Spiele mit dem »Euro-Code« verwenden? (Robert Eberlein)



Spiele auf DVD-ROM haben keinen Ländercode. Wenn doch mal ein Import-Spiel streikt, liegt es vermutlich an den »Ländereinstellungen« der Systemsteuerung.

Spiele auf DVD-ROM haben keinen Ländercode. Der Ländercode ist nur für DVD-Video gedacht. Was allerdings nicht bedeutet, dass ein US-Spiel auf einem deutschen Windows-System so ohne weiteres läuft – egal, ob CD-ROM oder DVD-ROM. Die Spiele selber können nämlich auch die »Ländereinstellungen« von Windows abfragen und eventuell den Dienst verweigern. Das umgehen Sie aber mit einer simplen Umstellung in der »Systemsteuerung«.

■ Ganz alter Prozessor

Ich habe vor, meiner alten Krücke (Pentium/75 auf 90 MHz übertaktet) einen neuen Prozessor zu spendieren. Jetzt habe ich mir überlegt, ob auch ein Pentium/166 mit MMX-Technologie auf meinem alten Board laufen würde. Aber wenn ich mich richtig erinnere, liefen die MMX-Prozessoren mit einer anderen Stromversorgung. Liege ich da richtig oder würde mein Vorhaben gelingen? Und lohnt es überhaupt, auf einen Chip mit MMX zu setzen? (mindfield)

Ein MMX-Prozessor lässt sich so ohne weiteres nicht auf einem alten Motherboard einsetzen – eben wegen jener Spannungsversorgung. Für die MMX-Chips hat Intel nämlich erstmals eine zweigeteilte Spannungsversorgung benutzt und die liegt bei 2,8 Volt. Auf einem alten Board, das von dieser geteilten Spannungsversorgung noch nichts wusste, lassen sich die MMX-Prozessoren also nicht einsetzen. Dafür benötigt man einen Adapter, den man heute allerdings kaum noch bekommen dürfte.

■ Wenig Ping

3D-Spiele wie »Half-Life« laufen bei mir mit einer Ping-Latency von manchmal bis zu 80 (AMD K6-2/450 mit 64 MByte RAM). Bei meinem Freund läuft das Spiel in der selben Auflösung mit einer Latency von circa 13 bis 15 (Pentium II/400 mit 64 MByte RAM). Können Sie mir bei diesem Problem weiterhelfen? (Thomas Klonk)

Das hat nichts mit dem Prozessor oder der Grafikkarte zu tun, sondern zum einen mit dem Provider und zum anderen mit dem Modem. Ist das Modem zu langsam, kommt keine schnelle Verbindung mit dem Provider zu Stande oder ist der Provider überlastet, dann hängt der Ping.

Also: Schnelles Modem (am besten ISDN) besorgen, den Provider abchecken (mal an verschiedenen Tageszeiten ausprobieren) und gegebenenfalls sogar wechseln.

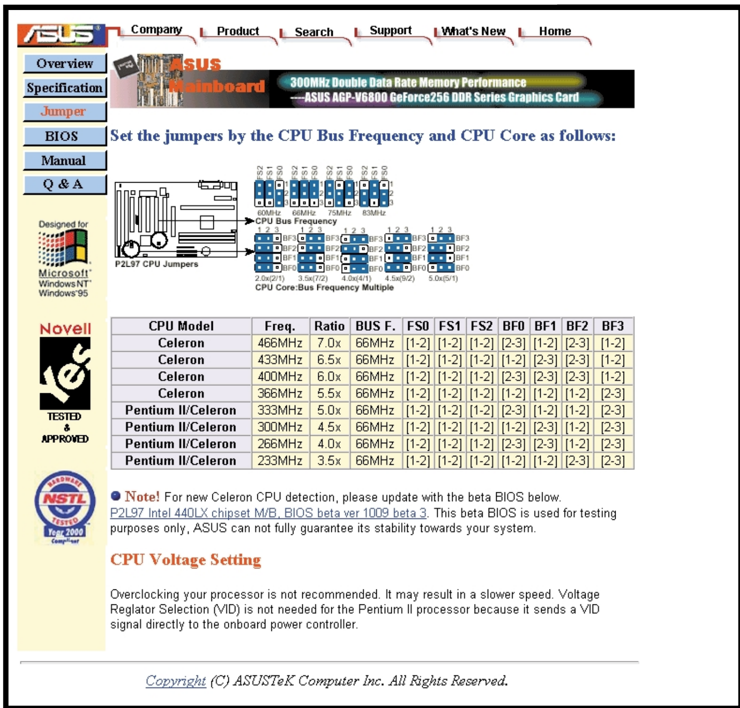
OPENGL STÜRZT AB

Immer wenn ich ein OpenGL-Spiel auf meiner »Elsa Erazor 3 LT« starte, stürzt mein Rechner ab. Ich muss dann immer ein Reset auslösen. Ich habe ein DFI-Mainboard mit dem VIA-MVP3-AGP-Chipsatz. Das in der Readme-Datei der Grafikkarte empfohlene Update habe ich durchgeführt (viagart.vxd auf Version 3.55.0). Ich habe auch schon den nVidia »Detonatortreiber 3.68« ausprobiert. Das Ergebnis war aber dasselbe. (Lars Wiesner)

Schauen Sie mal nach, ob im Installationsverzeichnis des Spiels eine Datei »opengl32.dll« herumschwirrt. Das ist nämlich die OpenGL-Treiberdatei, die natürlich zur vorhandenen Grafikkarte passen muss. Einige Spiele liefern nun eigene Treiber mit. Wenn also eine »opengl32.dll« im Startverzeichnis des Spiels vorhanden ist, vermute ich da den Übeltäter. Löschen Sie diese Datei oder benennen Sie diese in »opengl32x.ddl« um – dadurch erkennt das Spiel den Treiber nicht mehr und nimmt den im Systemverzeichnis ordnungsgemäß installierten Treiber. Anschließend müsste das Spiel problemlos laufen.

■ Pentium II hochtakten

Ich besitze einen Pentium II/266 mit dem Asus-P2L97-Board und möchte diesen gern auf 300 MHz hochtakten. Leider habe ich die Bedienungsanleitung verloren. Wie kann ich an diese Informationen gelangen oder wissen Sie vielleicht welche Jumper man verstellen muss? (Christian Ehmke)



Asus gehört zu den rühmlichen Motherboard-Herstellern, die auch noch von Uralt-Boards die Jumper-Einstellungen auf der Web-Site parat haben. (www.asus.com.tw)

DVD RUCKELT

Wenn ich auf meinem PC eine DVD mit Regionalcode 2 (Europa) abspielen lasse, ruckelt diese wie verrückt. DVDs mit Regionalcode 1 (USA) spielt die Software dagegen flüssig ab. Woran liegt das? (Andreas Böhme)

Hier ist nicht der Regionalcode Schuld, sondern eine Zusatz-Software (Multimedia, etc.) die per Autostart-Kommando beim Einlegen der DVD von Windows startet (zum Beispiel »The Matrix«). Der Software-DVD-Player versucht also das Video zu lesen, während Windows gleichzeitig das Programm ausführen will. Auf den von Ihnen gekauften Code-1-DVDs ist eine PC-Software dagegen schlichtweg nicht enthalten. Zwei Lösungen: Einfach einen Moment warten, das Programm beenden und dann den Software-DVD-Player erneut starten oder im »Gerätemanager« beim DVD-ROM-Laufwerk die »automatische Benachrichtigung beim Wechsel« abschalten.

Unsere Tabelle gibt Auskunft über die BF-Jumper-Einstellungen für das »Asus P2L97«-Board. Die FS-Jumper müssen alle auf »1-2« gejumpert sein (was 66 MHz Bustakt entspricht). Handbücher zu den Asus-Motherboards bekommt man übrigens auf der deutschen Asus-Site im internet unter www.asuscom.de. Auf der taiwanischen Site www.asus.com.tw (die übrigens mit der amerikanischen Site www.asus.com identisch ist) sind sämtliche Jumperstellungen der Motherboards außerdem abgebildet. Grundsätzlich warne ich allerdings vor dem Übertakten von Prozessoren.

Takt-Jumper für Asus P2L97

Prozessor	Takt	Multipl.	BF0	BF1	BF2	BF3
Celeron	466 MHz	7.0x	2-3	1-2	2-3	1-2
Celeron	433 MHz	6.5x	1-2	2-3	2-3	1-2
Celeron	400 MHz	6.0x	2-3	2-3	2-3	1-2
Celeron	366 MHz	5.5x	1-2	1-2	1-2	2-3
Pentium II/Celeron	333 MHz	5.0x	2-3	1-2	1-2	2-3
Pentium II/Celeron	300 MHz	4.5x	1-2	2-3	1-2	2-3
Pentium II/Celeron	266 MHz	4.0x	2-3	2-3	1-2	2-3
Pentium II/Celeron	233 MHz	3.5x	1-2	1-2	2-3	2-3

Nochmal AMD auf alten Boards

Oh weia! Das war letzten Monat eine E-Mail-Lawine, die über mich hereinbrach, weil ich behauptet hatte, dass sich die Prozessorspannung beim Asus »P55T2P4« nicht auf 2,2 oder 2,4 Volt einstellen lässt. Meine Recherchen bezogen sich auf die offiziellen Asus-Websites (siehe auch »Pentium II hochtakten«), wo leider keine weiteren Informationen zu finden waren. Wohl aber in anderen Quellen, zum Beispiel auf »KALLE's T2P4 page« unter www.jump.net/~lcs/kalle/. Der gute Mann hat dort eine Jumper-Tabelle für die Revision 3.0 und darüber des »P55T2P4«-Boards zusammengestellt, die wir hier ebenfalls veröffentlichen (siehe Tabelle). Die benötigte Spannung ergibt sich aus einer Kombination der Jumper für die im Handbuch abgedruckten Spannungen. Ein Update des BIOS auf Version »0207« ist ebenfalls Pflicht.

Wohlgemerkt: Die Tabelle gilt ausschließlich für die Version 3.0 und darüber (die Revisionsnummer ist auf dem Board zwischen die Karten-Steckplätze gedruckt). Ein Motherboard mit der Revisionsnummer 2.3 oder darunter müsste man umlöten, was ich hier nicht weiter ausführen will. Entsprechende Informationen dazu gibt es auf der angesprochenen Web-Site.

Auf den Aufrüstwilligen kommt aber noch ein weiteres Problem hinzu, nämlich das der erhöhten Stromaufnahme der AMD-Chips, was ich in Ausgabe 4/2000 ebenfalls kurz angesprochen habe. Die Web-Site empfiehlt, einen weiteren Lüfter direkt auf die Spannungswandler blasen zu lassen, weil die sonst überhitzen könnte. Die Spannungswandler befindet sich rechts am Board (Board Draufsicht, Tastatur/Maus-Anschlüsse weisen nach hinten) und sind an den Kühlkörpern erkennbar.

Eine Bastelei mit einem zusätzlichen Lüfter ist allerdings auch nicht so ganz ohne. Ganz sicher geht man deshalb nur mit einem neuen Motherboard. **(hf)**

Spannungen P55T2P4

Spannung	Jumper für
2.0 Volt	2.5 Volt & 2.7 Volt & 2.8 Volt & 2.9 Volt
2.1 Volt	2.5 Volt & 2.7 Volt & 2.8 Volt
2.2 Volt	2.5 Volt & 2.7 Volt
2.3 Volt	2.5 Volt & 2.8 Volt
2.4 Volt	2.7 Volt & 2.8 Volt
2.5 Volt	2.5 Volt

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust?
Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

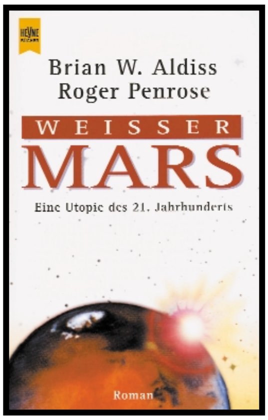
Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Romane

Mars und mehr

1997 feierte die NASA noch marsianische Triumphe, die wohl auch den deutschen SF-Lektoren gefielen. Denn zwei Jahre später stürmte eine Invasion von Marsromanen den Markt – wir haben das Angebot gesichtet.

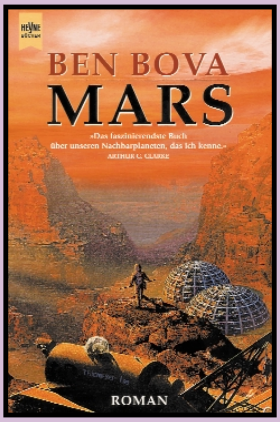
Brian W. Aldiss & Roger Penrose: **Weißer Mars**



Aldiss hat sich als wohl profiliertester Stilist der Science-Fiction mit Hang zu literarischen Experimenten einen durchaus zweischneidigen Ruf erworben. In der Helliconia-Trilogie setzte er jedoch Anfang der 80er auch für konservativere Leser Maßstäbe und »Weißer Mars« befleißigt sich ebenfalls einer durchaus konventionellen Erzählstruktur. Für wissenschaftliche Exaktheit sorgt übrigens Co-Autor Penrose, ein Mathematiker und Physiker aus der Hawking-Ecke. Als alter Öko-Freak setzt der mittlerweile 75jährige Aldiss natürlich darauf, den Mars zu lassen, wie er ist – eine heikle Entscheidung für ein marsianisches Forscherteam, als es plötzlich und unerwartet auf sich allein gestellt überleben muss ...

Heyne SF 6350, Copyright 1999, 478 Seiten, 16,90 DM

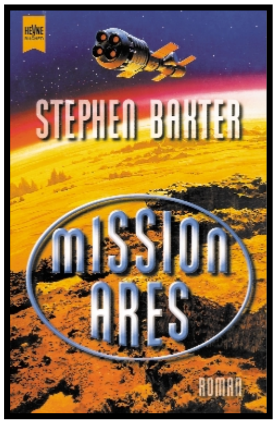
Ben Bova: **Mars**



Auch Bova tritt als Vertreter der Hard-SF in die Fußstapfen der Altvorderen aus der Heinlein-Generation – ist allerdings längst nicht so borniert, wie jene es manchmal waren. »Mars« erzählt die Geschichte einer bemannten Expedition, die mitten in den vertrockneten Wüsten unseres Nachbarplaneten auf Leben stößt! Ein abenteuerliches Drama im Widerstreit zwischen menschlicher Neugier und politischem Kalkül entwickelt sich aus dieser unerwarteten Entdeckung. Ein Nachfolge-Band namens »Return to Mars« dürfte übrigens in den USA bereits erhältlich sein, wenn diese PC Player erscheint.

Heyne SF 6332, Copyright 1992, 781 Seiten, 24,90 DM

Stephen Baxter: **Mission Ares**



Baxter ist ein vielgelobter Shootingstar der Hardcore-SF, der erst seit wenigen Jahren, dafür aber mit originellen und ungewöhnlichen Geschichten von sich reden macht (siehe etwa »Das Floß« oder »Zeitschiffe«). Eine Tradition, die er hier fortsetzt: Die Grundannahme von »Mission Ares« ist, dass die Menschheit schon längst eine feste Mars-Station aufgebaut hätte, wäre nicht der als NASA-Fan bekannte John F. Kennedy seinerzeit erschossen worden. Ausgehend von dieser Idee entwickelt er einen faszinierenden Alternativwelt-Roman: Bereits 1986, so Baxter, hätte die erste bemannte Marsexpedition als logische Folge des Apollo-Programms stattgefunden. Zu den besonderen Reizen des Romans gehört die fachkundige Art und Weise, in der Baxter seine Erfindungen als reale Technik ausgibt.

Heyne SF 5982, Copyright 1996, 922 Seiten, 19,90 DM

Robert A. Heinlein: **Der Rote Planet/Fremder in einer fremden Welt**

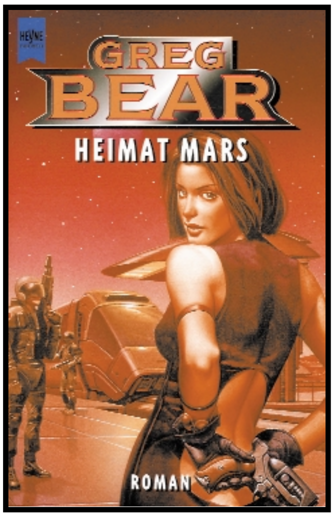


Heinlein gehört zu den Dinosauriern der Science-Fiction, zu denen man wohl nicht viel sagen muss. Wegen ihm nachgesagter rechtsextremer Tendenzen wurde er vielfach geschmäht, vielleicht nicht ganz zu Unrecht, wenn man bedenkt, dass die Romanvorlage zu »Starship Troopers« von ihm stammt – und er hat's sicher nicht als Satire verstanden. Um so kurioser, dass er sich mit dem fulminanten »Fremder in einer fremden Welt« Anfang der 60er in die Herzen der jungen Hippie-Bewegung schrieb. Das muss ihn sehr gewurmt haben und allein wegen dieser Ironie kommen wir nicht umhin, das im letzten Jahr neu aufgelegte Buch hier vorzustellen, auch wenn es nur am Rande mit dem Mars zu tun hat: Valentine Michael Smith ist ein Kind von dort verunglückten Forschern. Die uralte Kultur der marsianischen Ureinwohner nimmt sich seiner an und zieht ihn auf – entsprechend ihrer Möglichkeiten und Wertvorstellungen. Als Smith schließlich auf die Erde zurückkehrt, ist ihm das Leben dort völlig fremd.

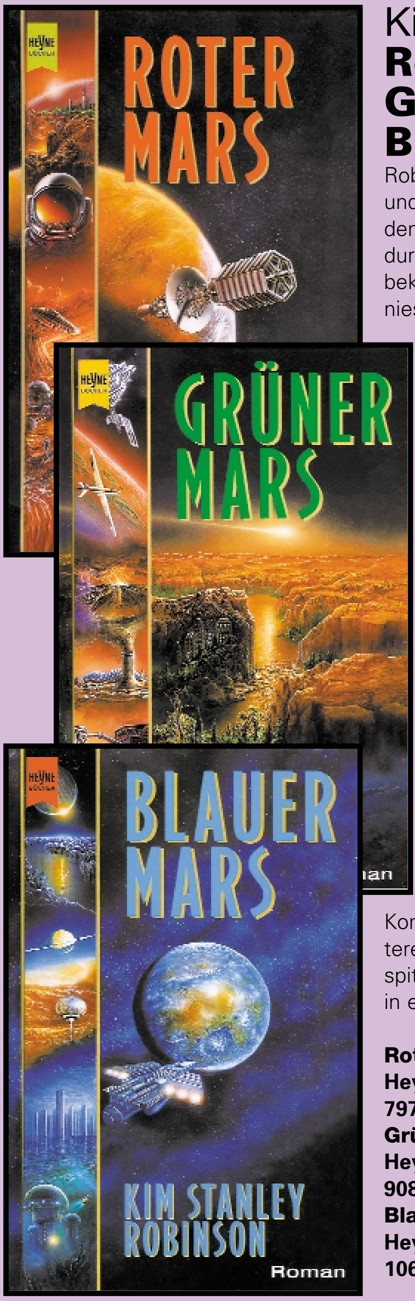
»Der Rote Planet«, um 1950 veröffentlicht, erschien erst jüngst als ungekürzte Neuauflage und bietet eine bunte und pralle Story um fiese Siedlungs-Companies, PSI-begabte Mars-Aliens und andere Absonderlichkeiten aus der Sense-of-Wonder-Kiste. Die ideale Lektüre für faule Osterferien.

Der Rote Planet: Bastei-Lübbe SF 23214, Copyright 1949, 285 Seiten, 12,90 DM
Fremder in einer fremden Welt: Bastei-Lübbe SF 24214, Copyright 1961, 667 Seiten, 16,90 DM

Greg Bear:
Heimat Mars



Bear machte Mitte der 80er mit dem philosophisch überfrachteten »Äon« von sich reden, hat die Hard-SF mit diesem Buch aber dennoch um verblüffende Konzepte bereichert, neben denen sich Arthur C. Clarkes »Rendezvous mit 31/439« als Fingerübung ausnimmt.
In »Heimat Mars« geht es jedoch ohnehin um Handfesteres. Hier ist das typische Kolonie-Syndrom sein Thema: Der Mars hat ein Terraforming durchgemacht und ist zur ersten menschlichen Siedlung im All geworden. Aber Kolonie und Mutterwelt gehen verschiedene Wege, dargestellt über einen langen Zeitraum hinweg anhand des individuellen Schicksals einer jungen Marsianerin. Die politische Lage wird mit der Zeit immer kritischer, und schließlich treiben beide Planeten einem Krieg entgegen ...
Heyne SF 5922, Copyright 1993, 782 Seiten, 19,90 DM



Kim Stanley Robinson:
Roter Mars/ Grüner Mars/ Blauer Mars

Robinson zählt als Professor für englische Literatur und bekennender Philip-K.-Dick-Fan sicherlich zu den Intellektuellen der SF. Mitte der 80er wurde er durch seinen Debütroman »Das wilde Ufer« bekannt, in dem es um die Abenteuer eines Teenies in einem Post-Doomsday-Amerika geht. Die hier vorliegende Trilogie, die dem Autor sowohl den Nebula- als auch den Hugo-Award eingebracht hat (also praktisch alles, was es in der SF zu gewinnen gibt), erzählt vom langwierigen Prozess der Terraformung des Mars: Im ersten Teil brennt Robinson ein wahres Feuerwerk aus interessanten Ideen ab - wohl auch notwendig, befasst er sich doch mit einem technischen Grossprojekt ungeahnten Ausmasses.
Im zweiten Band wendet sich die Aufmerksamkeit des Autors in erster Linie den sozialen Entwicklungen zu. Ein Untergrund entwickelt sich, der die Frontlinie zwischen frühen Siedlern bzw. ihren Nachkommen und den zahlenmässig überlegenen Newcomern bildet. Doch letzten Endes besitzt in diesem Drama niemand die freie Wahl, schon gar nicht die von der Erde aus nachdrängenden Massen, die vor den unerträglichen Lebensbedingungen dort flüchten.
Und so kommt es, wie es kommen muss: Ein Konflikt zwischen »Grünen« (den Befürwortern weiterer beschleunigter Terraformung) und »Roten« spitzt sich im dritten Band zu und gipfelt schließlich in einem Aufstand ... **(jn)**

Roter Mars:
Heyne SF 5361, Copyright 1993, 797 Seiten, 24,90 DM
Grüner Mars:
Heyne SF 5362, Copyright 1994, 908 Seiten, 26,90 DM
Blauer Mars:
Heyne SF 5363, Copyright 1996, 1069 Seiten, 29,90 DM

Kurzgeschichte

Nahrungskette

von Joe Nettelbeck

Bacchus Morgenthau liebte gebratene Hähnchen über alles. Morgens, mittags und abends konnte man ihn in der Filiale einer nahegelegenen Restaurantkette dabei beobachten, wie er sich über Schenkel, Brüste und Flügelchen hermachte, über halbe und ganze Hähnchen gleichermaßen. Nun, nicht wirklich morgens, mittags und abends, aber doch beinahe täglich. Die Leute, die es bemerkten (also in erster Linie die Bedienungen), nahmen es mit Gleichmut und ließen allenfalls einmal eine Bemerkung fallen. Zum Beispiel eine wie diese: »No, dem wer'n au no emol Fliagel wachsen! « Bacchus störte sich wenig daran. Er ging weiter mor ... , nun, nahezu täglich in sein Hähnchenrestaurant.

Es war ein Sonntagmorgen, als er in den Badezimmerspiegel blickte – und Flügel entdeckte, die ihm aus dem Rücken sprossen. Alles Weitere ging sehr schnell und wenige Stunden später scharrte ein gigantisches Huhn auf dem Rasen hinter dem Haus, bestaunt von Nachbarn, Kindern und Trunkenbolden.

*

Unter den kältestarrenden Sternen zog das Raumschiff seine Bahn, ein enormer Koloss aus Stahl und Verbundstoffen. Aus dem System der weit entfernten Sonne, um die das Schiff kreiste, erreichte ein elektronisches Signal die Antennen des Kreuzers und löste hektische Betriebsamkeit aus. Ein Wach-Maat bemerkte die Veränderung der Anzeigen auf den Armaturenbrettern und löste Alarm aus.

Während die Besatzung auf ihre jeweiligen Posten eilte, begann der Maat mit der Auswertung der Meldung. Es schien, als ob das Ziel endlich nahe war! Weiteres Studium der Unterlagen erhärtete den Verdacht, der Maat wurde bald von bestens qualifizierten →

Big Brother

Normalerweise ist ja die Theorie langweilig und die Praxis interessant – bei Big Brother, trifft das Gegenteil zu.



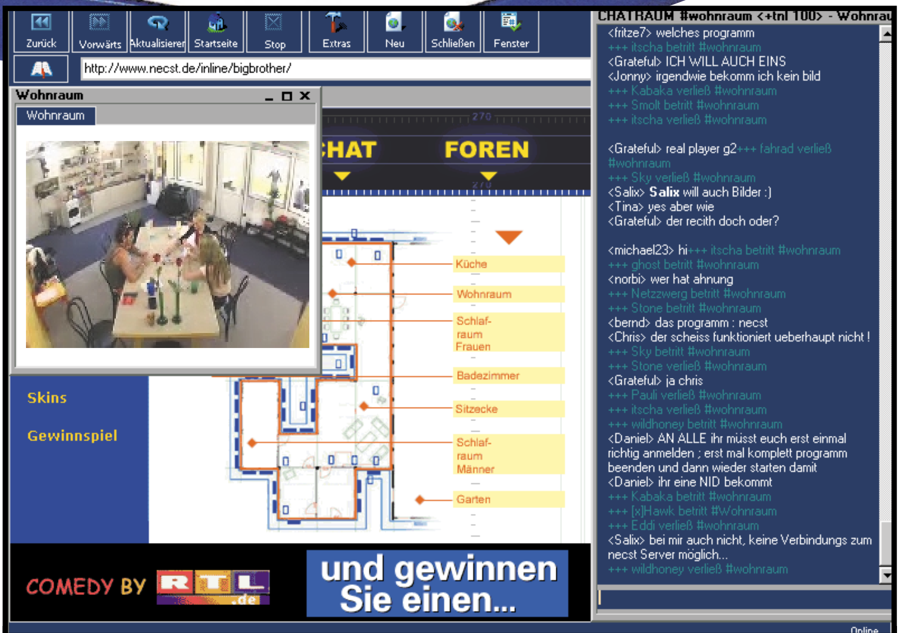
Tief, ganz tief im Inneren eines jeden von uns schlummert ein kleiner Voyeur. Und mit dem lässt sich doch bestimmt auch noch Kasse machen. Spekulierte jedenfalls der Privatsender RTL 2, der ohnehin schon immense Erfahrungen in Sachen quotenträchtiger Schmuddel-Reportage vorzuweisen hat.

Also schuf man zwecks Überbrückung der Wartezeit zwischen den Werbeblöcken mit »Big Brother« eine Reality-Sendung, die beweist, dass das reale Leben genauso banal sein kann wie das Programm eines TV-Kanals – vor allem, wenn dieser RTL 2 heißt. Das bizarre Konzept dürfte sich herumgesprochen haben: In einem künstlichen Wohntrakt, der den sterilen Charme eine Jugendherberge versprüht, werden zehn junge Leute unter ständiger Kameraaufsicht zusammengepfercht und alle zwei Wochen fliegt der größte Langweiler per Abstimmung raus.

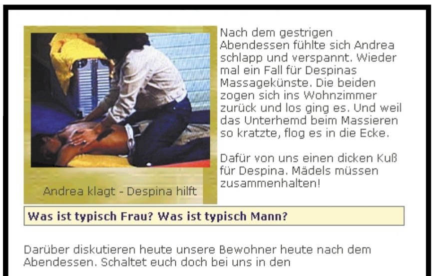
Die kleinen Brüder mucken auf

Während jedoch das TV-Publikum nur eine schnarchige Dreiviertelstunde Big Brother pro Tag serviert bekommt, fahren Internet-Spanner auf der Überholspur. Denn unter **www.bigbrother-kandidaten.de** können Sie sich die gelebte Langeweile des Wohncontainer-Daseins pur reinziehen – und zwar 24 Stunden am Tag. Nach einer sehr umständlichen Anmeldeprozedur wählen Sie zwischen sieben live geschalteten Kameras: vom Garten über den Schlafraum bis hin zur Dusche. Parallel zu den verschwommen-winzigen, auch akustisch üblen Wackelvideos gibt es für jeden Raum einen separaten Chat und nur der allein hält die von Lags, Bugs und Komplettabstürzen geplagten Besucher bei Laune. Das fade Gelaber der eitlen Selbstdarsteller jedenfalls ist kaum der Rede wert. Die sind zwar, laut Selbstauskunft, allesamt »superdynamisch«, »superkreativ«, »superlustig« und »superspontan«, gammeln aber zumeist nur Decken-vermummt und Adiletten-bewehrt auf den Sofas herum. Wenn sie nicht gerade ihren Triebstau an diversen Sportinstrumenten abreagieren oder – schlimmer noch – Gespräche führen wie dieses: »Womit pflegst du eigentlich deine Tatoos?« – »Es gibt nix Besseres als Nivea-Creme!« – »Echt Nivea-Creme? Verblasst da das Tatoo nicht?«, »Nein, ich schwör's dir!«

Die verdiente Strafe für solch schalen Stumpfsinn folgt aber postwendend, denn wenn der Chat mal funzt und auch die richtigen Leute anwesend sind, schwappt eine umwerfend erfrischende (und wohlverdiente!) Häme-Flut über die WG herein, die ich unter der Rubrik Selbstschutz einordne. Denn, wie meinte Kandidat Alex noch so treffend: »Ich glaube, hier verblöden wir so langsam« – und dagegen muss man sich doch wehren dürfen! **(md)**



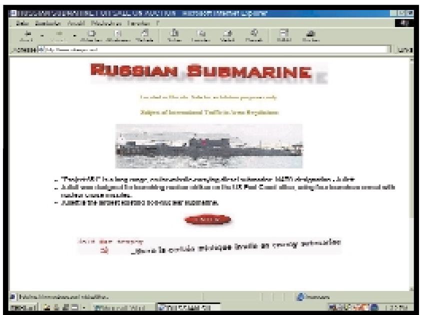
Der Besuch der Big-Brother-Website empfiehlt sich nur aus einem Grund: Nirgendwo lässt sich schöner lästern als in diesem Chat. Da entsteht dann auch das gewünschte Gemeinschaftserlebnis – vorausgesetzt die Technik spielt mit.



Sensationelle und atemberaubende Ereignisse im Big- Brother-Haus werden auf der Website ausführlichst geschildert und kommentiert.



Wer hält es länger aus im Big-Brother-Haus: Die langweiligen Kandidaten oder die leidgeplagten Zuschauer?



Am Ende kam es doch nach Florida, das Boot.

U-Boot zu versteigern

Manchmal nehmen die Internet-Auktionen wirklich bizarre Züge an: Wenn Sie zum Beispiel schon immer mal ein russisches U-Boot in die Elbe hängen wollten, können Sie momentan bei der unten stehenden Adresse Ihr Gebot abgeben. Die Eigentümer bestehen allerdings darauf, dass die Schüssel nur für friedliche Zwecke wie etwa ein Restaurant verwendet wird. Zudem liegt das 1965 in Dienst gestellte Boot der Juliet-Klasse derzeit in St. Petersburg, Florida. Sie müssten es also erst einmal über den Atlantik rudern.

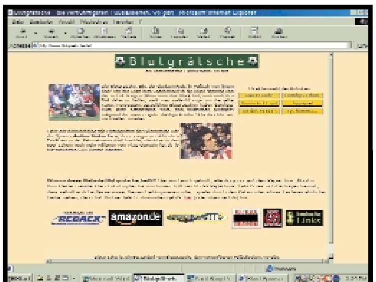
www.subexpo.com

Aufgespießt!

Tagesthemen-Moderatorin Gabi Bauer gab sich im Fragebogen der Wochenzeitung »Die Woche« vom 10. März inkonsequent. Auf die Frage, was ihr peinlich sei, antwortete sie: Computer-Spiele. Bei der unmittelbar darauf folgenden Frage nach besonders geschätzten kulinarischen Genüssen lautete die Auskunft jedoch: Moorhühner. Hmmm ...

Blutgrätsche

Die »vernünftigsten Fußballseiten, wo gibt« (so der Untertitel dieser köstlichen Adresse) überzeugen tatsächlich durch kuriose Features wie den Tor des Monats oder eine Sammlung flachgeklopfter Kicker-Sprüche. Kostprobe gefällig? Okay, O-Ton Mario Basler: »Ich grüße meine Mama, meinen Papa und ganz besonders meine Eltern.« Oder Torsten Legat nach seinem Wechsel zum VfB Stuttgart auf die Frage, ob er Spätzle möge: »Die habe ich noch nicht probiert, aber im Allgemeinen mag ich Geflügel.«



Wenn das nicht ein wunderbar böses Foul ist ...

www.blutgraetsche.de

Kurzgeschichte

→Wissenschaftlern abgelöst, Genetikern vor allem und schließlich konnte die Chefgelehrte des Schiffes ihrem Kommandanten gackernd und flügelschlagend verkünden:

»Es gibt keinen Zweifel, unser Langzeitprogramm zur Einschleusung genetischer Desinformation zeigt endlich Wirkung. Die ersten spontanen Mutationen sind bereits aufgetreten. In den kommenden Wochen und Monaten ist davon auszugehen, dass sich die gesamte Bevölkerung des Planeten in dumme, wenngleich genetisch mit uns identische Hühner verwandeln wird. Unsere Rasse ist gerettet!«

Das Raumschiff nahm Fahrt auf und schoss wie ein Habicht auf die noch ferne Sonne zu ...

*

In der Küche seiner ausgedehnten, ja unermesslichen Eminenz und Jurisprudenz, des galaktischen Kaisers, herrschte Hochbetrieb. Einer der Hilfsköche rannte aus dem Lager zu seinem Meister und keuchte: »Es ist so weit! Die blöden Hühner haben endlich kapituliert und schicken uns als Tribut ihre geschlachteten Artgenossen für die Kaiserliche Küche. Ein ganzes Raumschiff voll von ihnen ist endlich gelandet! Räumt die Kühlräume frei, wir müssen 100 000 tiefgefrorene Riesenhühner unterbringen!«

Nicht lange danach rollte ein mächtiger Servierwagen durch die Gänge des Palastes, aus dem heraus es lecker duftete. Als er an den Wachen vorbeifuhr und in die Privatgemächer des Kaisers rollte, hörte man dessen tiefe, grollende Stimme von drinnen: »Ah! Hühner! Endlich!«

Die Torflügel schlossen sich wieder und die beiden Wachen nahmen ihre Plätze erneut ein. Die eine seufzte. »Ich wünschte, es käme einmal ein monströses Huhn vorbei, um ihn zu fressen ...

*

Die andere Wache wahrte ihren unbeteiligten Gesichtsausdruck für eine Weile. Schließlich antwortete sie doch: »Das Universum ist groß. Wer weiß ... «

STEFFIS MAILBOX



Hallo zusammen – ein Thema hat Sie im letzten Monat offenbar besonders beschäftigt: unsere Aprilscherze. Wir erklären zwar nicht, warum unser April-Heft schon im März erscheint, aber verraten Ihnen alle Scherze.

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

■ April im März?

Ich habe zwei Aprilscherz-Artikel in der letzten Ausgabe gefunden: Dass »Daikatana« schon längst zu kaufen sei und natürlich die »Hover-Maus«. Gehört aber der CD-Recorder für 100 Mark auf Seite 177 auch dazu? **(Peter Janik)**

Nein, bei dem abgebildeten Gerät handelt es sich allerdings nicht um einen CD-Brenner, sondern um ein gewöhnliches CD-ROM-Laufwerk, welches aber tatsächlich nur 100 Mark kostet.

John Romero alias Johannes Römer beglückt den Nachwuchs seines Geburtsortes im Ruhrpott mit einer exklusiven Version seines neuesten Spiels. Tja, da kriegt wohl die Bundesprüfstelle tränende Augen! Aber vielleicht war das auch gar kein Gag von Euch? Vielleicht ist ja auch Sid Meier nur ein Pseudonym und er lebt in Wirklichkeit gleich bei mir um die Ecke. Sein neuestes Meisterwerk als weltweit erster in der Bäckerei meines Vertrauens erwerben zu können, das hätte doch auch was. Dann könnte ich gleich auch ein lecker belegtes Brötchen samt frisch aufgebrühtem Kaffee dazu kaufen, um schon für einen durchzockten Tag etwas zwischen den Zähnen zu haben. Hmmm, eigentlich gar keine so schlechte Marketing-Idee. **(Sven Clever)**


AKTUELL

Skandal:
Diablo 2 und Daikatana sind längst erschienen!

»Das ist doch pervers!«

Skandal: Aprilscherze schon im März.

Ist es möglich, dass der PC am Arbeitsplatz von Thomas Werner giftige Gase absondert, welche Halluzinationen und Verwirrung hervorrufen? Wie sonst soll ich mir den Artikel »Skandal: Diablo 2 und Daikatana sind längst erschienen« in Eurer neusten Ausgabe erklären? Oder handelt es sich dabei eher um einen verfrühten April-Scherz, damit Blizzard und Ion Storm, die mit beiden Spielen ja leicht spät dran sind, von der entrüsteten Daddel-Gemeinde mit E-Mails und Anfragen bombardiert werden? **(Christoph Söchting)**

Was meinst Du, wie Roland grinst: Sein Blick in die Kristallkugel in der Jahresvorschau (Ausgabe 1/2000) scheint voll ins Schwarze zu treffen.

Mit Jochens Testbericht zur Microsoft IntelliMouse Hover in Ausgabe 4/2000 beweist ihr ziemlichen Mut. Da der Diesel-Generator aus amerikanischer Fertigung stammt und nicht den deutschen Normen entspricht, wurde er von der BPtuG (Bundesprüfstelle für technisch unzulängliche Geräte) mit Wirkung zum 1.4.2000 indiziert und darf somit nicht beworben werden – was Tests in Fachzeitschriften einschließt. Ich bin schon auf das nächste Jahr gespannt, mal sehen, was Ihr Euch da so alles einfallen lasst. **(Marco Gödde)**

Unglaublichen Spott und Häme musste ich in meiner Firma über mich ergehen lassen, als ich über Eure Produktvorstellung hinsichtlich der IntelliMouse Hover berichtete. Da die Zweifel an meiner geistigen Verfassung nun Überhand nehmen (ich glaube ja erst mal alles), ganz offiziell die Frage, ob es sich bei dieser Produktvorstellung um einen verfrühten Aprilscherz handelt, oder ob Microsoft wirklich eine Schwebemaus entwickelt hat, die auch käuflich zu erwerben ist. Auf der Microsoft-Homepage ist über eine solche Maus jedenfalls (noch?) nichts in Erfahrung zu bringen. **(Frank Schubert)**

Schwer witzig, wie viele April-Zuschriften bei uns eingingen. Und wie viele Leser das vorzeitige Erscheinen von »Diablo 2« und »Daikatana« geglaubt haben. Einige beschimpften uns deswegen sogar wüst oder warfen uns schlechte Recherche vor. Mal ehrlich: Ein solches Ereignis wäre sicherlich wie ein Lauffeuer durch die gesamte Fachpresse gegangen. Immerhin entlarvten die meisten die Hover-Maus, während der »U-Bahn Raser« schon kniffliger war. Mehr Juxe gab es in der Ausgabe übrigens nicht.

FAMILIENBANDE

Ich möchte ja nicht unnötig neugierig sein, aber könnte es sein, dass Martin Schnelle irgendwie mit Mick Schnelle von der Gamestar verwandt ist? Wenn man sich beide Gesichter ansieht, könnte man das glatt meinen. **(Axel Steinbiß)**

Messerscharf erkannt: Martin ist Micks jüngerer Bruder. Gerüchte, dass die zwei ein Testkartell für Simulationen unterhalten, konnten bislang nicht bestätigt werden.


Das ist der Beweis: Die Schnelles sind tatsächlich Brüder.

■ Die Videos bleiben!

Florian Rampps Leserbrief (Ausgabe 4/2000) hat mich sehr beunruhigt. Er fordert, dass Ihr die Redakteur-Personalities und die Multimedia-Leserbriefe ersatzlos streicht. Das darf auf

keinen Fall passieren! Die Multimedia-Leserbriefe sind seit über einem halben Jahrzehnt ein fester Bestandteil der PC Player und besitzen längst Kultstatus. Noch wichtiger sind die Redakteur-Personalities. Denn wenn ich das Gefühl habe, einen Redakteur zu kennen, wenn ich weiß, welche Musik, Bücher und Spiele er mag, dann kann ich sein Urteil über ein Spiel auch besser einschätzen.
(Alexander Niemann)

Mal ehrlich, wer liest schon den Spieletest eines Redakteurs, in dessen CD-Spieler sich eine Peter-Maffay-Scheibe befindet? Nein, mal halb im Ernst: Durch die Angaben kann ich ein klein wenig die jeweilige Person und deren Artikel besser einschätzen – der Nutzwert steigt.

Zum Beispiel die letzte Ausgabe: Radiohead passt einfach zu Manfred Duy, während ich bei Udo Hoffmann (The Doors) nicht sicher bin, ob er tatsächlich gute Musik hört oder einfach nur versucht, die Jugend seiner Eltern nachzuempfinden. Ich tendiere hier zum letzteren, da ich bei seinem »Ich freue mich auf ...« den Titel »Grand Prix 3« doch sehr vermisse. Martin Schnelle wird meinem bisherigen persönlichen Eindruck durch das Hören von Billy Idol weiterhin sehr gerecht. So auch Stefan Seidel: Wer sich immer noch/nochmal Meat Loaf gibt, kann auf seinem Nachttisch nichts als Pseudo-Grippebekämpfungshilfsmittel horten. Vielleicht mal etwas anständiges lesen, dann hebt sich auch das Niveau der akustischen Genusswünsche.

Ein schwieriger Fall scheint mir Damian Knaus (Tarzan-Soundtrack): Hier bin ich wirklich nicht sicher, ob er durch solche täuschenden Angaben sein Fanpostaufkommen der acht- bis zwölfjährigen weiblichen Käuferschaft erhöhen will oder sich tatsächlich an solcher Musik berauscht.
(Frank Schmidt)

Spannende Analyse: Jochen, Roland und Thomas hätten sich auch über eine solche psychologische Deutung gefreut.

Die Multimedia-Leserbriefe sind das, worauf ich mich den ganzen Monat freue und ich schaue sie mir auch als Erstes an: PC Player kaufen, mit wesentlich überhöhter Geschwindigkeit nach Hause donnern, CD-A ins Laufwerk schieben und lachen. Also auf keinen Fall abschaffen! **(Jens Dahmen)**

Wir sind beruhigt: Keine fünf Leute sprachen sich ebenfalls gegen die MMLB und die Personalities aus – aber ziemlich viele dafür. Sowohl den Video-Briefen als auch den Redakteurs-Infos droht keine Gefahr.

WIE ALT BIN ICH?



26 Lenze jung: unsere Steffi.

Von 17 bis 30 war alles dabei: Wenn Ihr die beiden Zahlen addiert, durch zwei teilt und dann zwei addiert ... also gut:

26 wäre die richtige Antwort gewesen. Und weil der Einsendeschluss noch nicht vorbei war, als wir diese Ausgaben layoutet haben, gibt's die Gewinner erst im nächsten Heft. Zu dumm, dass manche nicht richtig gelesen und mir keine Postkarte geschickt haben ... trotzdem habe ich mir die Mühe gemacht und alle E-Mails ausgedruckt, um die fünf Gewinner der handsignierten PC Player zu ziehen, natürlich mit geschlossenen Augen :-)

Das ist der Clou

In PC Player 4/2000 schreibt Ihr im Bericht zur Nürnberger Spielwarenmesse, dass Neo am Spiel »Der Clou 2« arbeitet. Weiter schreibt entweder Udo oder Damian, dass »niemand den ersten Teil kennt.« Könnt Ihr Euch an die eigenen Artikel nicht mehr erinnern? In der PC Player 8/94 habt Ihr die Disketten-Version von »Der Clou« und in der 9/94 die CD-Variante getestet von – habe ich eben in meiner Sammlung nachgesehen. Mein Vorschlag wäre, die beiden Redakteure ins dunkle PC-Player-Spielearchiv zu schicken, damit sie sich mal besser informieren. Oder war das nur ein Aprilscherz?
(Dirk Hildebrandt)

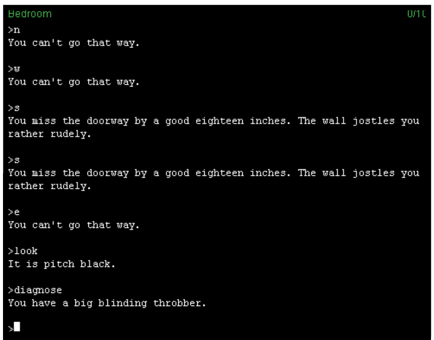


Hat sich nach Hersteller-Angaben rund 1 000 000 Mal verkauft: Neos Der Clou (Test in Ausgabe 9/94, 72 Punkte).

Nein, das war ausnahmsweise kein Aprilscherz. Die beiden Redakteure sind für das nächste Archivaufräumen vorgemerkt. Außerdem müssen die Kollegen Udo und Damian zur Strafe alle Testwertungen von 1993 auswendig lernen und dürfen kein Weihnachts-Pilsener mehr trinken.

Per Anhalter

In der Spielevorschau (3/2000) berichtet Ihr über ein neues »Hitchhiker«-Spiel. Dort steht auch, dass es vor rund zehn Jahren ein Text-Adventure rund um Ford, Arthur und Co. gab. Wo kann ich dieses Spiel herbekommen? Ich habe eine Online-Version des Spiels unter www.douglasadams.com gefunden, möchte aber ungern ein Text-Adventure online spielen. Eine Stunde Internet kostet bei T-Online immerhin drei Mark.
(Andreas Homuth)



Kleiner Gag: Spielen Sie das Original-Infocom-Adventure online.

Stimmt, so etwas solltest Du besser offline spielen. Adventure-Experte Roland berichtet, dass die PC-Version des »Hitchhiker's Guide« von Steve Meretzky und Douglas Adams Teil der »Lost Treasures of Infocom« war, die Du vielleicht noch bei www.ebay.com ersteigern kannst. Eine Version des Spiels für C64-Emulatoren findest Du unter www.classicgaming.com/area64, ein guter Startpunkt für Infocom-Adventures im Allgemeinen ist www.csd.uwo.ca/Infocom.

Auf dieser Seite findest Du jede Menge Fakten zu alten Infocom-Adventures, eingescannte Schachteln und Links zu Adventure-Titeln, die noch heute für die Infocom-Engine geschrieben werden.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

Tipps & Tricks per Fax

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 – 110
(Mehrspieler-Level)	4	(0190) 192 464 – 115
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 – 132
Alpha Centauri, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 068
	6	(0190) 192 464 – 070
Amerzone	2	(0190) 192 464 – 111
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AOE: Rise of Rome, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 040
	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
(Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 192 464 – 112
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Curse of Monkey Island, The	6	(0190) 192 464 – 015
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
Driver	4	(0190) 192 464 – 116
Earth 2150	3	(0190) 192 464 – 117
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
FIFA 2000	2	(0190) 192 464 – 118
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Final Fantasy 8, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 134
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 135
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Freespace 2	8	(0190) 192 464 – 128
Gabriel Knight 3	8	(0190) 192 464 – 127
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Homeworld	9	(0190) 192 464 – 119
Indiana Jones und der Turm von Babel	14	(0190) 192 464 – 125
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 464 – 113
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
Mech Commander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pharao	2	(0190) 192 464 – 120
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Planescape: Torment	13	(0190) 192 464 – 136
Populous 3, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 039
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railrad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rainbow Six: Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Rainbow Six: Rogue Spear	10	(0190) 192 464 – 121
Rayman 2	8	(0190) 192 464 – 124
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Revenant	5	(0190) 192 464 – 122
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Shadow Company	4	(0190) 192 464 – 123
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 046
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Siedler 3: Geheimis der Amazonen	4	(0190) 192 464 – 114
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Wars Episode 1. Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464 – 090
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
(alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Tomb Raider 4, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 126
Teil 2	13	(0190) 192 464 – 130
Ultima 9	7	(0190) 192 464 – 129
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 133
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
	7	(0190) 192 464 – 092
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wheel of Time	4	(0190) 192 464 – 131
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
(ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 2000 (ohne Tests + Tipps)	2	(0190) 192 464 – 900
Tipps-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	5	(0190) 192 464 – 912
Jahresinhalt 1999	5	(0190) 192 464 – 913
Tipps-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931
Tipps-Übersicht 99	1	(0190) 192 464 – 932

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

VORSCHAU

Von der nächsten PC Player dürfen Sie einiges erwarten.

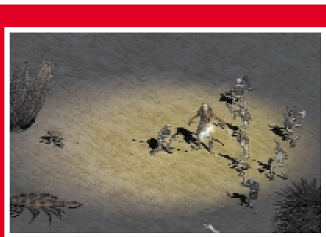
DIE SOMMER-AKTION



Ja, normalerweise liegt man während der heißen Jahreszeit auf der Gartenliege, lässt sich die Sonne auf den Pelz brennen und schlürft eisgekühlte Drinks. Daraus wird fürs Erste nichts werden, denn wir erwarten gleich drei schweißtreibende Action-Titel: Erstens wäre da unser Dauerkandidat Daikatana für brachialere Naturen, zweitens ist für schnelle Gemüter Rallymasters von Infogrames angekündigt, und drittens hält Microsoft für alle vernetzten Typen mit Allegiance jede Menge adrenalinhaltige Weltraum-Action parat. Gesetztere Menschen mit Sinn für strategische Zusammenhänge dürfen hingegen auf Shadow of Death hoffen, die zweite offizielle Missions-CD für »Heroes of Might and Magic 3«. Auch Kingdom under Fire, eine vielversprechende Mischung aus Strategie und Rollenspiel von Gathering of Developers, peilt diese Zielgruppe an. Und schließlich wären da noch Star Trek: Klingon Academy und Lemmings Revolution, mit denen sich all jene die Zeit vertreiben können, für die bisher noch nichts dabei war ...



TEUFEL AUCH!



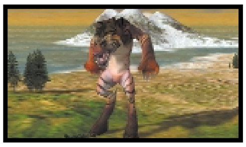


Diablo 2 erscheint jetzt endlich… noch nicht, dafür aber startet schließlich doch noch der lang erwartete Battle.net-Betatest zu Blizzards teuflischem Spiel! Wir werden natürlich keine Kosten, Mühen oder Dellen in Schild und Helm scheuen, um Ihnen einen umfangreichen Erfahrungsbericht zukommen zu lassen. Falls wir die Schlacht überleben, versteht sich ...

GO WEST



Bullfrog gehört zu den Legenden der Branche. Schon zu Amiga-Zeiten legte die Firma dafür mit »Populous« den Grundstein, heutzutage zeigt sie uns mit »Dungeon Keeper 2« wo der Hammer hängt. Grund genug für Joe, den Ochsenfröschen bis ins Detail auf den Zahn zu fühlen. Und wo er schon mal in Merry Old England ist, wird er auch gleich **Peter Molyneux** und seinen **Lionheads** einen Besuch abstatten ...



PC PLAYER 6/2000 erscheint am 3. Mai*

*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

RÜCKKEHR DES VOODOO-MAGIERS

Die neue Highend-Karte von 3Dfx nennt sich »Voodoo 5-5000« und soll die etwas ins Abseits gedrängte Marke wieder mitten ins Geschäft katapultieren. Unser Hardwaremann Jochen sorgt unter Einsatz seiner Finger dafür, dass wir eines der ersten Modelle bekommen. Mehr in der nächsten Ausgabe.

DIE MUTTER ALLER POSTER

Alle Spiele dieser Welt aus allen Epochen der Softwaregeschichte – nun, zumindest alle wichtigen und stilbildenden Spiele, vernetzt mit Verwandtschaftshinweisen und Stammbäumen! Die ganze Geschichte einer Spaß-Industrie auf einem Poster zum Dekorieren der Wohnzimmerwand! Na, wäre das nichts? Eben ...



PC PLAYER FINALE

KEIN APRILSCHERZ



Der Bild-Zeitung war am 12. Februar die Moorhuhn-Jagd wichtiger als die Hatz nach Spendensündern. »Rückenschmerzen, brennende Augen, Gelenksteife, unruhiger Schlaf – Computerspiel macht halb Deutschland krank.« Tja, wir kennen diesen Zustand einmal pro Monat – kurz vor Redaktionsschluss.



April, April: Lustige Bildunterschrift gesucht.

OOOH, APRIL!

Weil eine PC Player, die Sie Anfang April in den Händen halten, nicht ohne Aprilscherz auskommen darf: Hier ist unser offizielles April-Foto. Schicken Sie uns Ihre Vorschläge für eine lustige Bildunterschrift wie immer an ra@pcplayer.de. (ra)

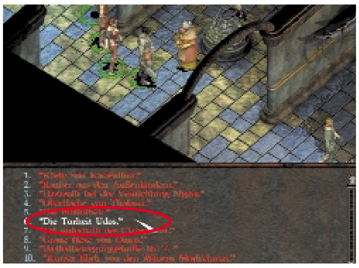
BIMBES-GATE

Apropos Spendensünder: Jonas Haas machte uns auf einen Bericht in PC Player 9/94 aufmerksam. Dort enthüllt Heinrich Lenhardt im »1990«-Test, wie zu Kohls Zeiten Politik gemacht wurde: »Wie wäre es mit Ihnen als Volkstribun, der … sich an der Wahlkampf-Kostenrückerstattung gesundstößt?« Noch besser: Der Spieler hat sogar die Chance, »sich etwas Schmiergeld zu verdienen.« Das Bildschirmfoto offenbart dann in aller Deutlichkeit: Geld regiert die Welt.



Sieben Millionen für eine Exportgenehmigung – wer kann da schon Nein sagen?

ALBERNER UDO



Mysteriös: Wie kommt Zauberer Udo in Planescape: Torment?

Volker »Jura« Schütz entdeckte einen leibhaftigen Spieletester in »Planescape: Torment«. In einer Kunstgalerie, um genau zu sein. Zwar als Zauberer getarnt, doch das Bild namens »Die Torheit Udos« kann nur auf unseren Kollegen gemünzt sein. Sie sollten ihn mal lachen hören …

WAHRE GIGANTEN

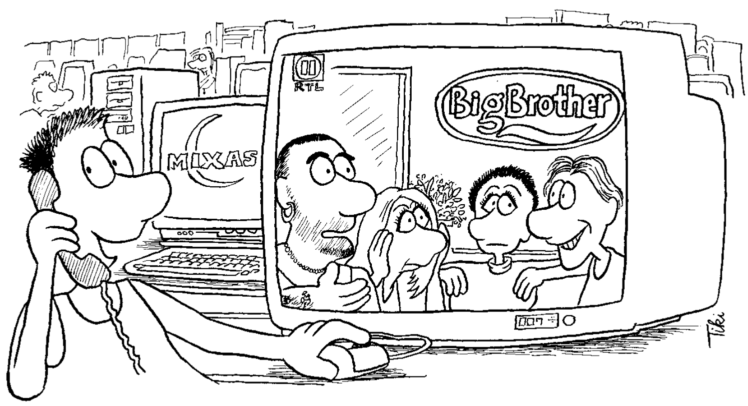
»Der Verkehrsgigant« zeichnet sich nicht durch besonders abwechslungsreiches Spiel-Design aus. Das weiß auch Hersteller Jowood, der mit internationalen Softwarehäusern über gleich drei Erweiterungs-CDs brütet.

1. Baldur's Gate: Die Verkehrgigant-Chroniken
Befördern Sie als Busfahrer Passagiere zwischen Baldur's Gate und Amn hin und her. Achtung: Sie benötigen mindestens Erfahrungsstufe sechs, um Schwarzfahrer der Stufen eins bis vier erkennen zu können. Sensationelle Spezialfähigkeiten umfassen »Schreiende Kinder befördern, ohne verrückt zu werden« und »Verspätungen mit einem Grunzlaut quittieren«.

2. Der Verkehrsgigant: Black&White-Edition
Sie starten entweder als verblassender Schlagerstar Roy Black oder als Plattenproduzent Jack White und versuchen, mit Bussen möglichst viele Rentner in Ihre Konzerte zu karren (Roy Black) oder aus harmlosen U-Bahn-Passagieren Popstars zu machen (Jack White).

3. Verkehrsgigant Raser
Im Prinzip das normale Spiel ohne Busse und Straßenbahnen, dafür mit 22 437 neuen Leveln, die aneinander gelegt eine Karte der Bundesrepublik Deutschland im Maßstab 1:1000 ergeben. Neben exakt simulierten Großstädten besonders herausfordernd: das Transrapid-Szenario. Errichten Sie die Magnetschwebebahn gegen den Widerstand zahlreicher Bevölkerungsgruppen. Nur für Profis.

tikis MS-SpielDOSe



»Sims 2 ist so fotorealistisch geworden, Chef, dass wir's zurzeit schon bei RTL 2 testen.«

Und dann war da noch …

… Tommy Köglmayr, der nur ein Demo für die letzte PC-Player-CD kopieren wollte – und dafür drei Jahre und knapp fünf Monate gebraucht hätte.

